IN OMAGGIO UNA COPIA DI PLAYSTATION MAGAZINE CON UN CD PIENO DI GIOCHI!

IN REGALO IL POSTER DI FINAL FANTASY 9!

Games Master

PLAYSTATION ✶ NINTENDO 64 ✶ DREAMCAST ✶ PC ✶ PSX2 ✶ ARCADE ✶ GAME BOY

Nintendo Game Cube!

Il Dolphin cambia nome: scopriamo i retroscena!

N.10
OTTOBRE 2000
L. 9.900

LE NOVITÀ!

- Half-Life per DC
- Pokémon Snap
- Jet Set Radio
- Chase the Express
- Deus Ex
- Space Channel Five
- Banjo Tooie
- Diablo 2
- Hidden & Dangerous DC

PROVA COMPLETA!

TOCA World Touring Cars

TOCA SUPERSTAR!

La prova completa dell'ultimo gioco di corse per Playstation!

LO SPECIALE ALL'INTERNO!

ANTEPRIMA! SILENT SCOPE

Il tiro al bersaglio arriva su DC e PS2.

PROVATO! DEAD OR ALIVE 2

Abbiamo provato la versione europea del concorrente di Tekken Tag.

ANTEPRIMA! FINAL FANTASY 9

Tutto quello che c'è da sapere sull'ultimo titolo della serie Final Fantasy.

Future MEDIA ITALY

Anno IV - Numero 10 - Ottobre 2000 - L. 9.900 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI M...O - DISTRIBUZIONE DEADIS

PROVE ✶ TRUCCHI ✶ ANTEPRIME ✶ NOVITA' ✶ POSTER


bluetorch
DOWNLOAD THE TONY HAWK'S PRO SKATER™ 2
PC DEMO AT WWW.BLUETORCH.COM

SE L'UOMO FOSSE STATO CREATO PER
VOLARE

TONY HAWK'S PRO SKATER 2™

Tony Hawk è tornato. E questa volta porta con sè altri professionisti dello skate, nuove evoluzioni e nuove modalità, tra cui un incredibile Editor di Skate-park e personaggi. Crea il tuo campione e sfida un amico o uno degli altri skater professionisti tra cui:

BURNQUIST / CABALLERO / CAMPBELL / GLIFBERG / HAWK / KOSTON LASEK / MULLEN / MUSKA / REYNOLDS / ROWLEY / STEAMER / J.THOMAS

COLONNA SONORA CHE INCLUDE BRANI DI:
RAGE AGAINST THE MACHINE   NAUGHTY BY NATURE   PAPA ROACH & MORE


MODALITÀ 2 GIOCATORI


NUOVE EVOLUZIONI E SCENARI


EDITOR DI SKATER E AMBIENTI

screen shots versione PlayStation®

SARBBE NATO CON LE
ALI

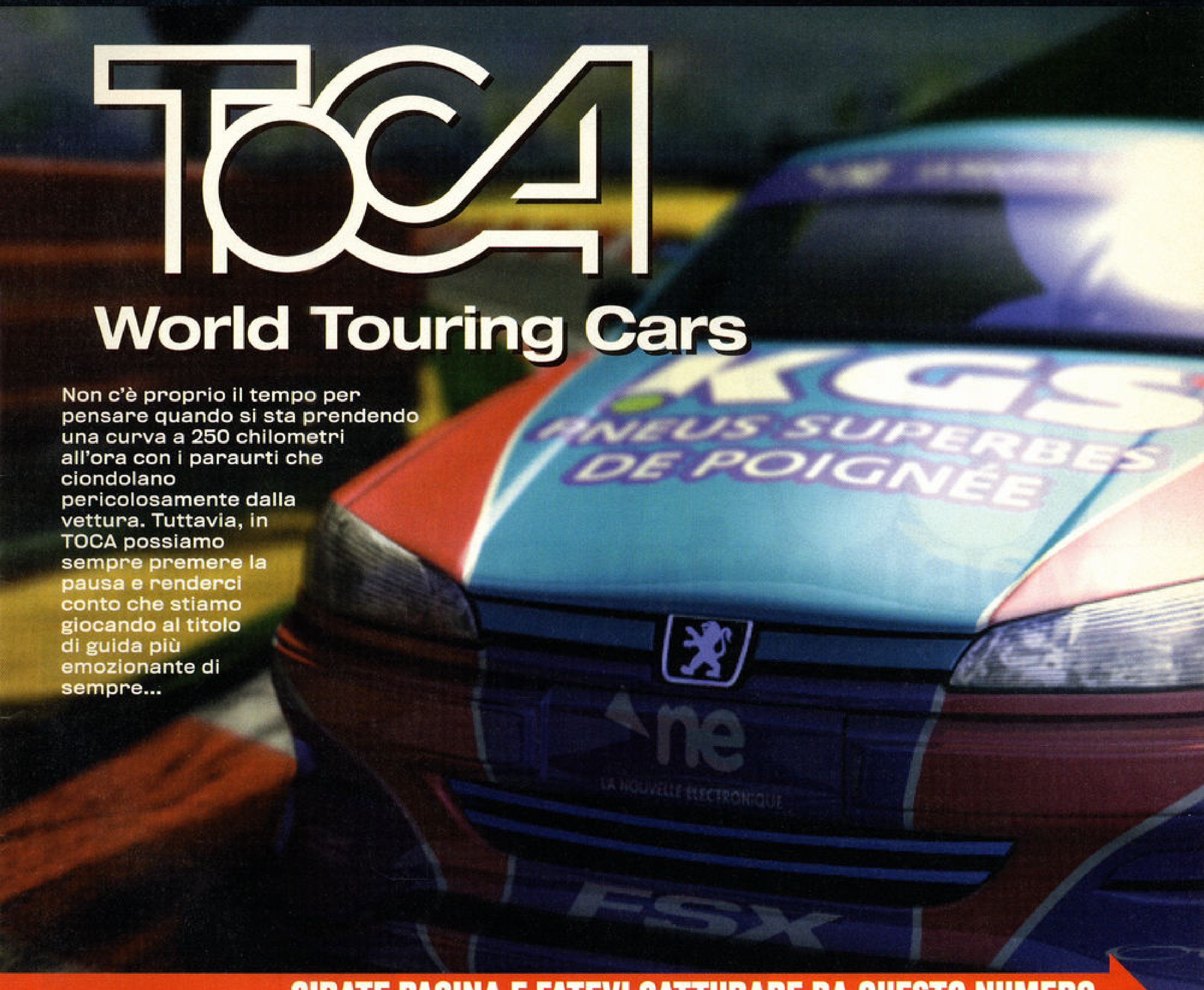
www.activision.com
ACTIVISION

www.halifax.it
HX HalifaX
a db Division

GamesMaster

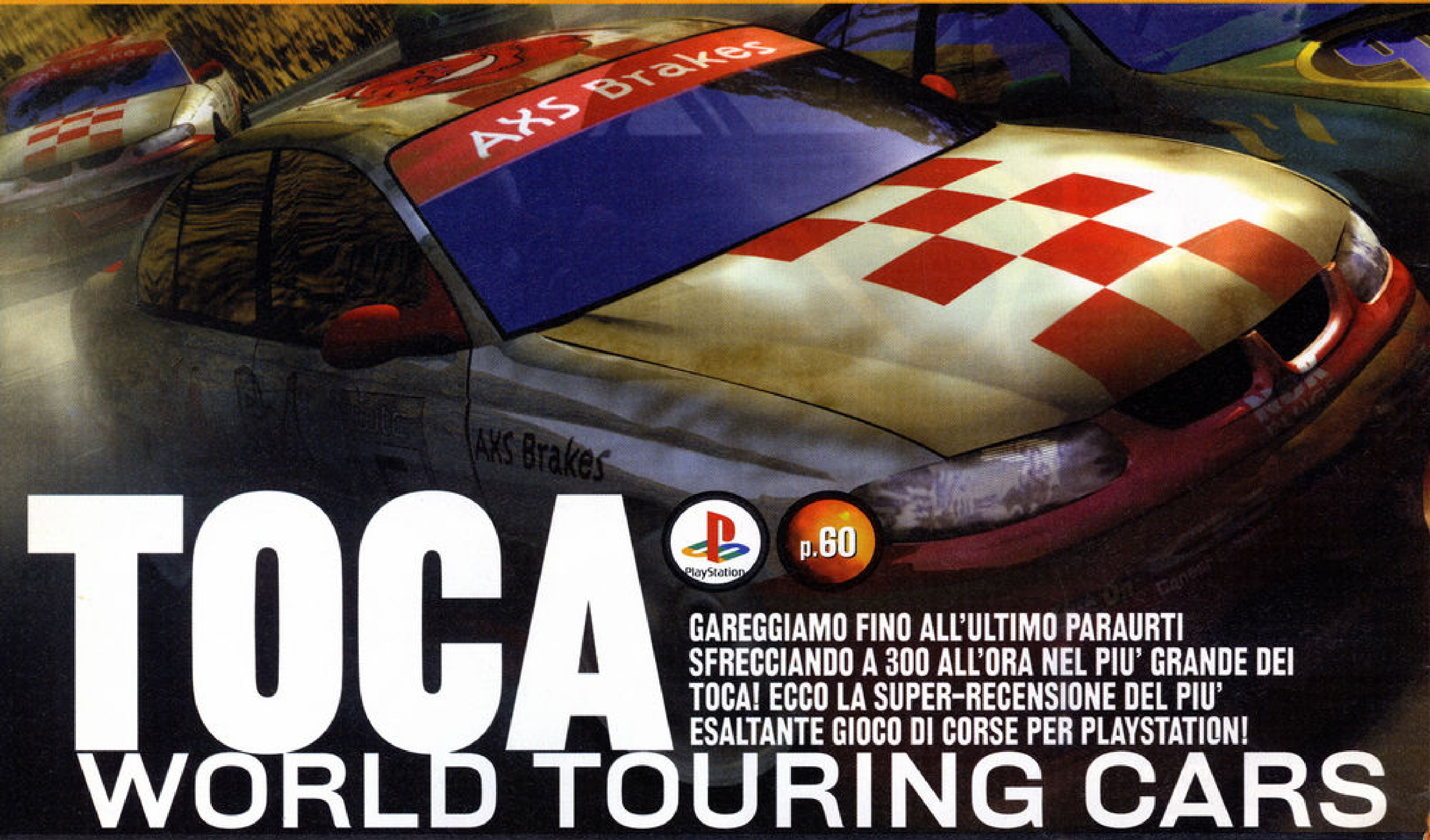
TOCA
World Touring Cars

Non c'è proprio il tempo per pensare quando si sta prendendo una curva a 250 chilometri all'ora con i paraurti che ciondolano pericolosamente dalla vettura. Tuttavia, in TOCA possiamo sempre premere la pausa e renderci conto che stiamo giocando al titolo di guida più emozionante di sempre...



GIRATE PAGINA E FATEVI CATTURARE DA QUESTO NUMERO





TOCA WORLD TOURING CARS

PlayStation p.60

GAREGGIAMO FINO ALL'ULTIMO PARAURTI SFRECCIANDO A 300 ALL'ORA NEL PIU' GRANDE DEI TOCA! ECCO LA SUPER-RECENSIONE DEL PIU' ESALTANTE GIOCO DI CORSE PER PLAYSTATION!

>> ANTEPRIME

Le nostre anteprime...

Final Fantasy 9 (PS) 14
Sarà l'ultimo Final Fantasy per PlayStation... prepariamoci!

Half Life (DC) 18
La versione per Dreamcast è la migliore... scopriamo perché!

Medal of Honor (PS) 20
Combattiamo i nazisti nella seconda guerra mondiale.

Silent Scope (PS2) 22
È l'ultimo sparatutto di precisione per i cecchini del divano.

Team Buddies (PS) 24
Strategia esplosiva in tempo reale e personaggi deliziosi!

Aerowings 2 (DC) 27
La più acrobatica delle simulazioni si dà al combattimento.

Grand Prix 3 (PC) 27
È il seguito del miglior gioco di Formula 1 di ogni tempo. Riuscirà a superarlo?

Alone in the Dark (PC) 28
Nel buio di una casa stregata... grazie al cielo ci sono le torce!

Banjo Tooie (N64) 30
L'orso e l'uccellino di Rare tornano in azione.

Pokémon Snap (N64) 32
Sbarchiamo su Pokémon Island armati di macchina fotografica.

Mario Tennis (N64) 35
Mario si dedica ancora a un nuovo sport.

Space Channel 5 (DC) 38
Balliamo al ritmo degli alieni.

Primal Image (PS2) 42
Altre follie fotografiche dal Giappone.

>> PROVE

Le nostre prove...

TOCA World Touring Cars (PS) 60
X-Man Mutant Academy (PS) 64
Sno-Cross (PS) 64
Virtua Tennis (DC) 66
Mr Driller (PS) 68
All Star Tennis 2000 (PS) 68
Chase the Express (PS) 70
Vib Ribbon (PS) 72
Maken X (DC) 72
Gauntlet Legends (DC) 75
Samba de Amigo (DC) 76
Diablo 2 (PC) 78
Deep Fighter (DC) 80
Hidden & Dangerous (DC) 83
F1 World Gran Prix 2 (GBC) 84
Austin Power (GBC) 84
Toonsyvania (GBC) 84
Konami GB Collection Vol. 4 (GBC) 84
Crazy Castles 4 (GBC) 87
International Superstar Soccer 5 (GBC) .87
Dead or Alive 2 (DC) 88
Deus Ex (PC) 90
Jet Set Radio (DC) 94

>> TRUCCHI

I nostri trucchi...

Doom 64 (N64) 50
Password assortite.

Crash Team Racing (PS) 50
Trucchi illimitati.

Soul Reaver: Legacy of Kain (DC) 50
Tutto per l'energia...

Tony Hawk's (PS) 50
Trucchi vari.

WCW Nitro (PS) 50
Sblocchiamo tutti i wrestler.

Medievil 2 (PS) 50
Il menu dei trucchi.

Age of Empires (PC) 50
Segreti imperiali.

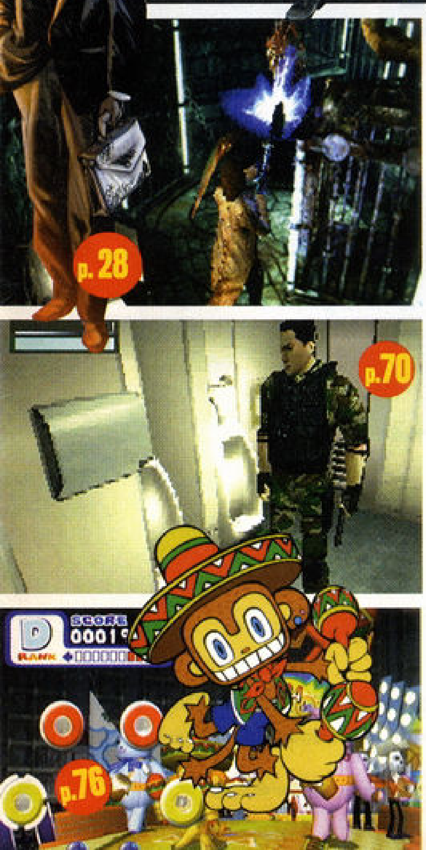
No Fear Downhill Biking (PS) 50
Codici per tutti.

Perfect Dark (N64) 44
La guida completa.

SOMMARIO

LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'... LA RIVISTA PIU' BELLA CHE C'E'...





RUBRICHE

Le nostre rubriche...

Le News 8

Tutte le news dal grande mondo dei videogiochi

Anteprime 14

I grandi titoli del futuro in anteprima sulle pagine di Games Master

Trucchi..44

Tutti i trucchi e le soluzioni per i giochi più tosti in circolazione

Prove 59

Games Master mette alla prova i nuovi giochi...

Prossimo mese..96

Uno sguardo ai contenuti del prossimo numero di GM

INDICE RAPIDO

I grandi titoli di questo mese...

Aerowings 2	DC	p27
Alone in the Dark	PC	p28
Austin Power	GBC	p84
Banjo Tooie	N64	p30
Chase the Express	PS	p70
Crazy Castles 4	GBC	p87
Dead or Alive 2	DC	p88
Deep Fighter	DC	p80
Deus Ex	PC	p90
Diablo 2	PC	p78
F1 World Gran Prix 2	GBC	p84
Final Fantasy 9	PS	p14
Front Mission 3	PS	p69
Gauntlet Legends	DC	p75
Grand Prix 3	PC	p27
Half-Life	DC	**p18**
Hidden & Dangerous	DC	p83
International Superstar Soccer 5	GBC	**p87**
Jet Set Radio	DC	p94
Konami GB Collection Vol. 4	GBC	p84
Mag Force Racing	DC	p41
Maken X	DC	p72
Mario Tennis	N64	p35
Medal of Honour Underground	PS	p20
Mr Driller	PS	p68
Primal Image	PS2	p42
Samba de Amigo	DC	p76
Sno-Cross	PS	p64
Silent Scope	DC	p22
Space Channel 5	DC	p38
Team Buddies	PS	p24
TG Rally 2	GBC	p87
TOCA World Touring Cars	PS	p60
Toonsylvania	GBC	p84
Vib Ribbon	PS	p72
Virtua Tennis	DC	p66
WCW Mayhem	GBC	p87
X-Man Mutant Academy	PS	p64

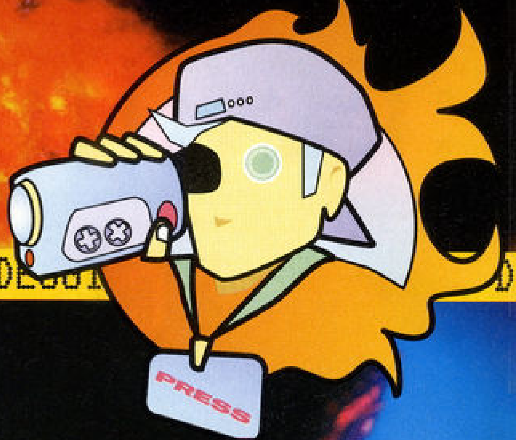


A mozzafiato tra p
PC CD ROM
Presto anche su
PlayStation
index
Réunion des Musées Nationaux
france telecom



MICROÏDS

fallo per gioco.



PS2 esaurita!

I piani di prevendita della PS2!



Se non la prenoteremo in anticipo, potremmo non trovare questa meraviglia sotto l'albero di Natale!

Chi sta già progettando di mettersi in fila davanti ai negozi di videogiochi con otto ore di anticipo sull'orario di apertura del 26 novembre prossimo, per essere tra i primi ad aggiudicarsi la PlayStation2... può anche lasciar perdere!
Con il nuovo sistema di ordinazione creato da Sony non basterà entrare in un negozio e allungare i quattrini per avere la PlayStation2. Pare che dovremo invece prenotare le console in anticipo; Sony le distribuirà quindi secondo l'ordine di ricezione delle prenotazioni. Sony ha deciso di optare per questo sistema quando si è resa conto che avrebbe avuto delle difficoltà a soddisfare la domanda di PlayStation2 prima di Natale. Grazie al sistema della prenotazione, tutti avranno le stesse possibilità di acquistare la console, a prescindere dal luogo di residenza. Con la distribuzione tradizionale, invece, alcune aree sarebbero risultate meno fornite di altre. In un primo tempo Sony aveva indicato il 14 agosto come data a partire dalla quale sarebbe stato possibile inviare le prenotazioni della console, ma in seguito l'ha posticipata in modo da consentire ai rivenditori di prepararsi al nuovo sistema. Nel momento in cui andiamo in macchina, la data non è stata fissata. Sony ha inoltre lasciato pensare che questo nuovo sistema di distribuzione potrebbe tradursi nell'invio di un maggior numero di console nei paesi in cui sarà adottato, poiché il pagamento anticipato da parte degli utenti dovrebbe facilitare l'arrivo delle PlayStation2 dal Giappone. Per il momento, però, l'unico paese in cui l'adozione del sistema è confermata è la Gran Bretagna. In ogni caso, niente paura: la PlayStation2 uscirà comunque il 26 novembre, perciò prenotandola con un certo anticipo potremo comunque metterci le mani sopra in quella data, ritirandola dal nostro rivenditore!

TUTTI I TITOLI DEL LANCIO!


5


4


8


2



3

Ecco il primo autentico gioco solo per PlayStation2: il favoloso Fantavision!


6


7


9

Street Fighter contro Tekken: è la sfida dei picchiaduro che accompagneranno il lancio.


1

Al momento di andare in macchina, questi sono i titoli previsti per il lancio della PlayStation2 in Europa:

- Tekken Tag Tournament (Sony) 1
- Ridge Racer 5 (Sony) 2
- Fantavision (Sony) 3
- F1 2000 (Sony)
- ISS (Konami)
- ESPN International Track & Field (Konami) 4
- ESPN Winter X Games (Konami)
- Gradius 3 & 4 (Konami) 5
- Silent Scope (Konami) 6
- Smuggler's Run (Rockstar)
- Midnight Club (Rockstar)
- Unreal Tournament (Infogrames)
- Snowboard Supercross (EA) 7
- Madden NFL 2001 (EA) 8
- Street Fighter EX 3 Plus (Capcom) 9
- Time Splitters (Eidos)
- RC Revenge (Acclaim)



p.13
KONAMI
I signori dei videogiochi hanno messo tutto il loro peso al servizio della PS2, con una batteria di titoli. Vediamo cosa bolle in pentola...



p.11
DINO CRISIS 2
Facciamo quattro passi nella città perduta, visitiamo le rovine ed evitiamo di farci mangiare da giganti preistorici.



p.14
FINAL FANTASY 9
Vediamo in anteprima l'ultimo capitolo della saga di Sony più gettonata di sempre!

>> La nuova console Nintendo cambia nome!

IL DOLPHIN È MORTO...
VIVA LO STAR CUBE!



Con lo Space World alle porte, il mondo dei videogiochi sta perdendo la testa in mezzo alle indiscrezioni sulla nuova console Nintendo. L'ultima notizia è che non si chiamerà "Dolphin" e uscirà invece con il nome "Star Cube". Le voci a proposito del cambio di nome hanno iniziato a circolare da quando Nintendo ha registrato ufficialmente questa denominazione presso l'ufficio brevetti americano.

Nintendo tiene ancora la bocca chiusa in proposito, ma si prevede che rilascerà una dichiarazione ufficiale alla conferenza stampa precedente l'inizio dello Space World, fissato per il 25 agosto. Il nome Star Cube avrà a che vedere con l'aspetto o la forma della console? Staremo a vedere: ecco comunque una carrellata delle indiscrezioni che filtrano dal Giappone...

I joypad

Nintendo si prepara a dare addio alla struttura a tridente dei joypad del Nintendo 64 e opterà per un sistema simile a quello della PlayStation. Non ci sarà un pulsante direzionale, ma due comandi analogici. Uno servirà ovviamente per il movimento, l'altro controllerà la telecamera. Ci saranno poi due pulsanti laterali e quattro pulsanti d'azione, disposti come nel vecchio sistema di comando dello SNES.
Il sistema avrà inoltre un dispositivo vibrante incorporato. È tutto molto allettante, ma non ci sono conferme: non sorprendiamoci, quindi, se Nintendo sfoderà qualche mossa a sorpresa.

Specifiche ufficiali

- Grafica: Processore originale progettato da ArtX
- CPU: Processore IBM Gekko
- Velocità del sistema: 400 MHz
- Memoria di sistema: RAM ad alta velocità
- Capacità massima: 4,7 GB

Se tutto ciò non dice nulla tranne che ai cervelloni esperti di tecnologie, diamo un'occhiata alla potenza di elaborazione dei poligoni.

- Star Cube 20 milioni di poligoni al secondo
- PlayStation2 20 milioni di poligoni al secondo
- Dreamcast 3 milioni di poligoni al secondo
- Nintendo 64 150.000 poligoni al secondo

Queste cifre però si riferiscono all'uso in assenza di effetti. Lo Star Cube dovrebbe raggiungere i nove milioni di poligoni al secondo in presenza di filtri per le texture, anti-aliasing e altri effetti, di fronte ai 2 milioni toccati dalla PlayStation2 per Ridge Racer 5.



DVD o non DVD?

Lo Star Cube utilizzerà il DVD al posto delle vecchie cartucce del Nintendo 64; non sarà quindi compatibile con i giochi della vecchia console, ma sarà in grado di proiettare filmati.
Nintendo però è sempre stata famosa per il suo timore nei confronti della pirateria: per questo ha utilizzato per il Nintendo 64 le cartucce, difficilissime da duplicare. Per lo Star Cube, perciò, Nintendo progetta di utilizzare speciali DVD le cui dimensioni saranno la metà di quelle di un CD.
Ne riparleremo sul prossimo numero.

TOMB RAIDER PER PLAYSTATION2 USCIRÀ ALLA FINE DEL 2001

LA NUOVA PLAYSTATION È PICCOLA!

Abbiamo finalmente messo le mani sulla versione giapponese "rimodellata" della PlayStation e possiamo dire che non è piccola... è microscopica! Immaginiamo una PlayStation normale tagliata a metà. Inoltre, è molto sottile: si potrebbe tenerla in bocca... Mancano però il tasto reset e l'ingresso extra sul retro: non ci sono che l'ingresso della alimentazione e la presa AV.



La versione da noi esaminata non dispone del fantastico schermo, perché questo accessorio sarà disponibile soltanto a partire dal prossimo anno... ahinoi.
La buona notizia è che in settembre i giocatori europei potranno mettere le mani sulla PlayStation One per meno di 300.000 lire. Non c'è male, ma visto che la PlayStation2 uscirà il mese successivo, questa console avrà la vita dura...



▲ Lunghezza 18 cm, altezza 14 cm e larghezza circa 4 cm... è proprio minuscola!

NOTIZIE BOLLENTI

EIDOS RILANCIA CON CHICKEN RUN

Eidos sta per pubblicare un gioco per PlayStation, Dreamcast e PC ispirato al cartone animato Chicken Run. Gli sviluppatori Blitz Games hanno conservato in massima parte la trama del cartone: dovremo aiutare Ginger, Rocky, Nick e Fetcher a fuggire dalla fattoria muovendoci furtivamente e risolvendo enigmi. Il titolo uscirà in novembre.



ANCORA HARRIER

Notizie succose per i fanatici delle sale giochi. Sega ha annunciato la realizzazione del seguito del classico da sala Space Harrier, che si chiamerà Planet Harrier. L'originale era quanto di più divertente si potesse avere in cambio di qualche monetina: si trattava di uno sparatutto in terza persona completo di sedile idraulico, che riproduceva i movimenti del nostro personaggio. Roba grossa!

RAYMAN SU GAME BOY

Ubi Soft comunica che Rayman sbarcherà presto sul Game Boy Advance. Il che significa che questo personaggio così stranamente popolare troverà posto su ognuna delle console di nuova generazione... grande! A proposito del Game Boy Advance, pare che sarà pronto per novembre. Prepariamoci al nuovo colpo gobbo di Nintendo...

PLAYSTATION E QUIZ

"Chi vuol essere miliardario" è stato stipato in un CD e comparirà su Dreamcast, PC e PlayStation il prossimo autunno. Il presentatore della versione inglese dello show ha realizzato tutte le parti audio; il gioco, in cui bisogna rispondere a 15 domande nel tentativo di vincere un miliardo di lire, comprenderà le musiche del programma originale.



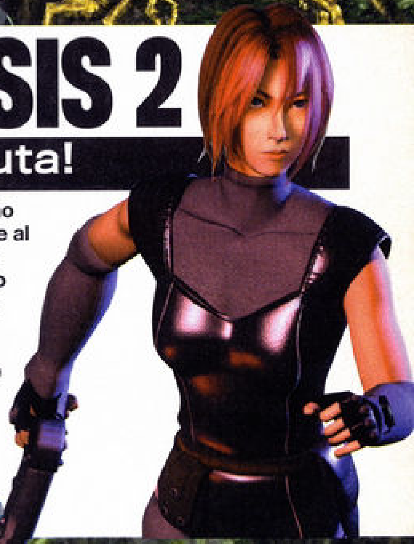





DINO CRISIS 2

» La città perduta!

Carine queste immagini tratte da Dino Crisis 2, eh? E non è finita. Sebbene al termine del primo gioco Regina sia riuscita a catturare D. Kirk, lo scienziato pazzo ha colpito ancora a Edward City, ora misteriosamente sostituita da una vasta giungla tipo Jurassic Park. Regina vi viene spedita ad affrontare 10 nuove specie di dinosauri. Lo stile del gioco è molto più incentrato sull'azione e i personaggi possono utilizzare due armi per volta. Questa volta i lucertoloni si estingueranno in modo permanente!





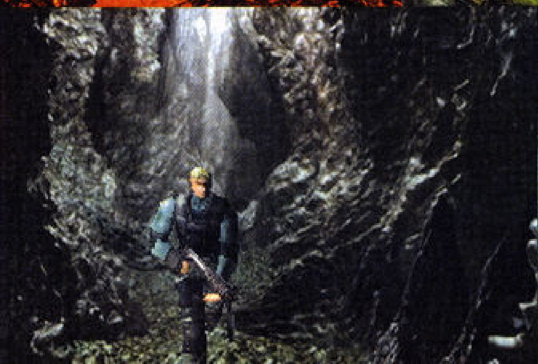










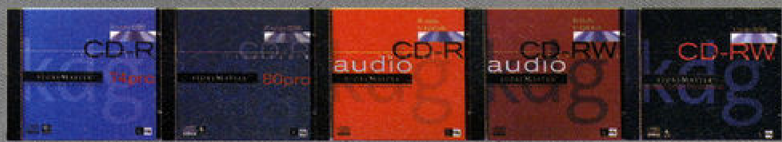






STOREMASTER™

Felice senza carta. Questo é Steven Storemaster. Un giovane architetto rampante. Le sue case, se le costruisce in testa. Peró, purtroppo, cosí accumula sempre tanta tanta carta. Stevie sarebbe molto piú felice senza carta. Per questo motivo sogna un ufficio con pareti vuote, scrivanie vuote e tanti Storemaster colorati sugli scaffali.



CD-R
recordable
media



kdg italia srl
recordable media division
Via Kravogl 10, I-39012 Merano
Tel. +39 0473 247016, Fax +39 0473 247563
frontdesk@kdg.it, www.kdg.it

STOREMASTER - your digital mastermind - by **kdg**

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Un tiro, un gol! I ragazzi di Konami hanno preso la decisione giusta confermando che ISS sarà uno dei titoli di lancio della PlayStation2. La versione a 128 bit è un incrocio tra quelle per Nintendo 64 e PlayStation, ma è meglio di entrambe... messe insieme! Prepariamoci per il 26 novembre...





p.18
HALF-LIFE
Ora potremo penetrare nell'istituto di ricerca Black Mesa e tuffarci in uno dei più originali sparatutto in prima persona mai usciti per Dreamcast.

LE PIU' GRANDI ANTEPRIME - LE PIU' GRANDI ANTEPRIME - LE PIU' GRANDI

IN USCITA A: NOVEMBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: SQUARESOFT | EDITORE: SQUARE EUROPE | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: N.D. | GENERE: AVVENTURA | GIOCATORI: 1

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Personaggi giocabili	8
Personaggi per squadra	4
Ore di gioco	oltre 50
Mondi	1... ma enorme



Final Fantasy 9

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!

Quest'inverno **il nuovo Final Fantasy** sbarcherà sulla PlayStation. **Prepariamoci a dare** l'addio alla nostra **vita sociale...**

Le avventure di Squall, Riona e Seifer sono ancora fresche nei nostri ricordi, ma è già il momento di dare il benvenuto a un nuovo gruppo di eroi. Proprio così: Final Fantasy 9 è già uscito in Giappone e a una settimana dalla pubblicazione è già ai vertici delle classifiche. In pochi frenetici giorni il gioco ha venduto quasi due milioni di copie, diventando il titolo per PlayStation dalle vendite più rapide di tutti i tempi! Square si sta dando da fare per tradurre il gioco in inglese e dovremmo essere in grado di mettere le mani su una copia tradotta in tempo per Natale. Nell'attesa, accontentiamoci di questa panoramica sul nuovo episodio dell'epica serie di giochi di ruolo. La prima differenza sostanziale è l'assenza di tutto l'armamentario futuribile presente negli ultimi due Final Fantasy. Con Final Fantasy 9, Square ritorna ai vecchi tempi del Super NES, restituendo la serie al reame delle magie, dei castelli sospesi e delle navi volanti: questo gioco di ruolo sembra frutto della mente di J.R.R. Tolkien in persona! I personaggi che ci accompagneranno nelle avventure di Final Fantasy 9 sono Zidane, la principessa Garnet, Adelbert Steiner e un oscuro mago di nome VIVI. Per il momento, Square tiene la bocca chiusa a proposito della trama: d'altronde, perché rovinarci la sorpresa?
Il gioco presenta alcuni ritocchi, soprattutto al sistema degli incantesimi che sono ora più facili da usare. Gli appassionati della serie non rimarranno tuttavia delusi, perché Final Fantasy 9 è più ricco di qualsiasi titolo precedente. Anzi, si preannuncia come la più grande ed entusiasmante avventura di Final Fantasy fino a questo momento.
I CD sono quattro e si parla di ben 50 ore di gioco, perciò sarà meglio cominciare subito a dare addio agli amici: questa avventura si impadronirà della nostra vita.

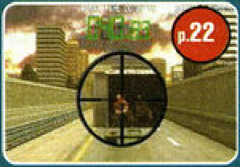
> "... questa volta **manca tutto** l'armamentario **futuribile** presente negli ultimi **due Final Fantasy...**"

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Vagrant Story	93%
Front Mission 3	71%
Ergheiz	71%
Final Fantasy 7	94%
Final Fantasy 8	97%
Chocobo Racing	58%



MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND p.20
Uniamoci alla Resistenza francese contro gli odiosi nazisti nel seguito del più sorprendente successo dello scorso anno.



SILENT SCOPE p.22
La PlayStation2 è ormai in arrivo e tra i suoi titoli di lancio c'è anche questo imponente elemento. Spolveriamo il mirino, prendiamo la mira e prepariamoci a sbalordirci.

INOLTRE!

TEAM BUDDIES 24
AEROWINGS 2 27
GRAN PRIX 3 27
ALONE IN THE DARK 28
BANJO TOOIE 30
POKÉMON SNAP 32

01


02


03


04


01 Poveri Chocobo, sono ridotti in schiavitù. Liberiamoli! 02 Cambieremo frequentemente personaggio: qui siamo impegnati in un'esplorazione con Steiner. Potremo così raccogliere informazioni vitali per le nostre prossime mosse. 03 La parte inferiore del mondo di Final Fantasy 9 è avvolta in una strana nebbia. 04 Il mago cattivo salta fuori in continuazione: è tra i personaggi principali del gioco.



TANTO TEMPO FA, IN UNA TERRA LONTANA, LONTANA...

L'inizio della storia è in puro stile Square. I personaggi non vengono presentati gradualmente: veniamo invece scaraventati nel pieno dell'azione. In questo caso, Zidane salva la principessa Garnet dai suoi malvagi genitori.



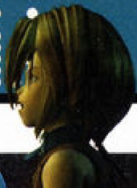
◄ Zidane e i ladri suoi compagni progettano il salvataggio nel dettaglio prima di partire.

▼ Steiner, la guardia del corpo della principessa, fa del suo meglio per ostacolare Zidane.



► La regina abbatte la nave volante di Zidane... che madre possessiva!





I MARZIANI HANNO MANGIATO IL MIO CRICETO!

Di tanto in tanto nel corso del gioco appare sullo schermo un evento Active Time. Si tratta di un espediente che ci permette di assistere ad altri eventi contemporanei a quelli che interessano direttamente la nostra squadra. Inoltre, possiamo dare una sbirciata agli avvenimenti che accadono nel resto del mondo.



Dov'è il resto della nostra ciurma? Il sistema Active Time ci permette di vederlo.



Premiamo il pulsante Select e scegliamo il personaggio che desideriamo vedere.



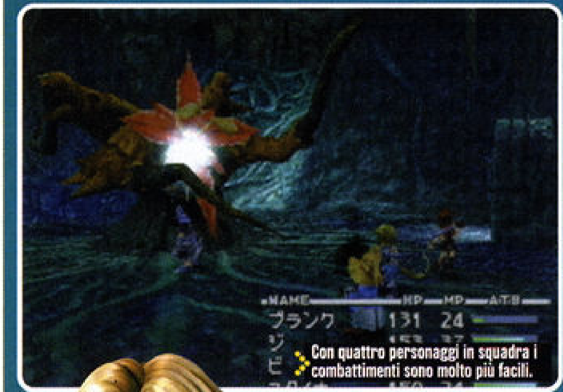
In questo caso, Steiner sta chiacchierando con altri membri della nostra banda di ladri.



Guardiamo cosa sta facendo il resto della squadra, poi proseguiamo la nostra avventura.

QUATTRO È MEGLIO DI TRE

Finalmente Square ha capito che in tre si è troppo pochi. Ora potremo avere in squadra fino a quattro personaggi contemporaneamente.



Con quattro personaggi in squadra i combattimenti sono molto più facili.

IN TRANCE

Manca il sistema Limit Break dei giochi precedenti: qui i nostri personaggi entreranno in trance quando se la vedranno particolarmente brutta in combattimento. In questo stato possono provocare più danni ai nemici e risentire di meno degli attacchi.



ANCORA LE CARTE!

Come in Final Fantasy 8, anche in Final Fantasy 9 c'è un gioco di carte. È molto simile a quello di Final Fantasy 8 e vincendo otterremo oggetti extra.



Le carte con più frecce danno migliori possibilità di vincere.

IL FILMATO FINALE!

È ovvio che l'ultima versione per PlayStation di Final Fantasy sia destinata a comprendere alcuni tra i migliori filmati di ogni tempo. La qualità è a livello Disney: animazioni incredibili, dettagli strabilianti e uno stile cinematografico dal grande effetto drammatico.



La principessa Garnet sembra un po' depressa. Forse vuole che la salviamo...

Steiner cerca di fermare Zidane, ma fa fiasco.



Steiner sta per rendersi conto che la principessa ha qualcosa che non va.



La regina non sembra accorgersi di nulla: è troppo occupata ad assistere alla festa in suo onore.



BOSS!

In Final Fantasy 9 dovremo affrontare boss belli, grossi e cattivi.



All'inizio del gioco incontreremo questo tizio, che ha catturato la principessa Garnet...



...ma non è nessuno di fronte all'enorme boss vegetale che incontreremo più avanti.



Battuto! Ma da dove diavolo arrivano queste creature?!

I MAGICI EROI!

Sono otto i personaggi che potranno unirsi alla nostra squadra durante il gioco, ma questi quattro sono quelli più importanti...





▲ Adelbert Steiner è la guardia del corpo della principessa Garnet.

◄ Zidane Tribal è il ladro dal cuore d'oro.



◄ VIVI Ornitier è un mago cattivo che non crede alla sua stessa esistenza.



► La principessa Garnet è l'eroina della storia e la fiamma di Zidane.



Prime Impressioni

Fantasia: andata e ritorno!



Il nuovo stile fantasy del gioco non è male come credevamo: Final Fantasy 9 ha un'aria più accogliente rispetto ai due titoli precedenti, probabilmente perché tutto ha un aspetto più "grazioso".
I personaggi con grosse teste e occhi a palla sono all'ordine del giorno qui e il loro aspetto si adatta meglio a questo stile di gioco rispetto a quello di Squall e compagni.
L'aspetto artistico è assolutamente fantastico: gli sfondi disegnati sono più dettagliati di quelli di Final Fantasy 8 e la qualità dei filmati è incredibile. Anche l'azione di gioco è stata largamente ritoccata: persino la versione giapponese risulta più facile da affrontare rispetto al complicato Final Fantasy 8.
Per ora è difficile capire fino a che punto funzionerà Final Fantasy 9, a meno di non conoscere bene il giapponese. Si tratta di un aspetto importante, perché la trama è fondamentale nei titoli Final Fantasy. Considerate però la solida reputazione della serie e l'abilità narrativa di Square, siamo certi che il gioco sarà un successo non appena uscirà.



RECITAZIONE

Sono moltissime le piccole trovate di classe in Final Fantasy 9. Qui dobbiamo fingere di recitare per evitare di essere scoperti.

► Seguiamo le istruzioni del nostro amico, o il pubblico capirà che non siamo degli attori!





▲ Il mondo è un palcoscenico... Zidane e i suoi sbagliano strada durante una fuga e si ritrovano davanti a un pubblico turbolento, senza uno straccio di copione.

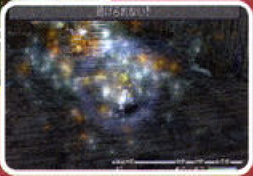
BELL'INCANTESIMO...

Scordiamoci l'"assimilazione" delle magie dai mostri: in Final Fantasy 9 non ci servirà. I personaggi impareranno gli incantesimi nel corso del gioco e useranno i punti magici per lanciarli.



▲ L'incantesimo del fuoco di VIVI è impressionante ed è l'attacco più devastante tra quelli iniziali. Usiamolo opportunamente: ci tirerà fuori dai guai.





▲ Con la principessa in squadra potremo usare il suo incantesimo curativo, che sostanzialmente ci dà una seconda riserva di energia in combattimento.

DIPINTO A MANO!

Final Fantasy 9 non utilizza sfondi tridimensionali pre-renderizzati come i due titoli precedenti. Square ha infatti assoldato decine di disegnatori che hanno lavorato con sistemi più tradizionali per creare questi splendidi sfondi dipinti. Gli sfondi sono inoltre ricchissimi di animazioni che rendono viva ogni scena.



▲ È splendido correre attraverso questa città illuminata dalla luce del tramonto, all'inizio del gioco.



▲ Zidane sta cercando un passaggio o è semplicemente sbalordito davanti a una simile vista?



▲ Il palco reale alla festa: notare il suggestivo castello sullo sfondo.

BENE > MALE

Assolutamente favoloso per chi ama incantesimi, castelli volanti, creature malvagie eccetera.

Assolutamente insopportabile per chi non ama tutto ciò. D'altronde, chi non ama queste cose lascerebbe perdere il gioco comunque.

QUANDO USCIRÀ?

Pare che Final Fantasy 9 uscirà in tempo per Natale. Nell'attesa, esercitiamoci nel lancio di incantesimi.

IN USCITA A:	FORMATO: DREAMCAST	SVILUPPATORE: VALVE/GEARBOX	CARATTERISTICHE: VMU	GENERE: AZIONE 3D
NOVEMBRE	PREZZO: N.D.	EDITORE: HAVAS	ALTRE VERSIONI: PC	GIOCATORI: 1-4



Gaaaaaaaaaaaaaa! Questa balestra ci servirà quanto un freno a mano su una canoa! Meglio girare di 90° e battercela nella direzione opposta.

FUOCO!

Le armi della versione per Dreamcast di Half-Life sono quelle di sempre, ma Gearbox ha introdotto qualche interessante novità in merito.



Il piede di porco è l'arma di base: non spara, ma è straordinariamente utile.



La Beretta è una novità assoluta nell'arsenale di Half-Life per Dreamcast.



Chi non ricorda il mitra M-4? Beh, ora spara anche granate!

Half-Life

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Gli scienziati... Sono sempre **lì a gingillarsi con il** continuum **spazio-temporale,** finché vengono sopraffatti dagli alieni...

È per questo che il Dreamcast è nato. Half-Life è stato un favoloso sparatutto per PC, che ha inaugurato un'interazione avanzata con il giocatore e un'intelligenza artificiale straordinaria, oltre a creare una delle storie più avvincenti della storia dei videogiochi.

Ora, dopo due anni, Half-Life sta per sbarcare in tutto il suo splendore anche sulla magica scatola bianca di Sega. Elettrizzante, eh? Eccome...

NUOVO

Poiché a curare la conversione del gioco è Gearbox, la casa autrice di Team Fortress Classic, la fantastica espansione a più giocatori per Half-Life, la versione per Dreamcast di Half-Life si preannuncia addirittura migliore del suo possente predecessore. Grazie alla netta superiorità del Dreamcast rispetto al PC, Gearbox ha potuto non solo migliorare notevolmente la grafica del gioco, ma anche inserirvi nuove armi, nuovi scenari e, delizia delle delizie, un intero nuovo gioco. Half-Life: Guard Duty offre infatti una trama nuova di zecca che si affianca a quella esistente, il che dà di fatto agli utenti di Dreamcast due giochi in uno. Qui potremo perfino giocare nel ruolo di Barney, un personaggio che nel primo Half-Life aiutava l'eroe Gordon Freeman quando gli alieni diventavano davvero cattivi. Purtroppo non ci saranno opzioni per il gioco in Internet; malgrado ciò questo titolo, che uscirà in novembre, si preannuncia veramente formidabile.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Half-Life	96%
Team Fortress Classic	93%

I FATTI

In Half-Life il nostro ruolo è quello di Gordon Freeman, uno scienziato impiegato al laboratorio di ricerca Black Mesa in cui un'esplosione ha provocato una lacerazione spazio-temporale.



◄ Ecco la causa del pandemonio sviluppatosi nel centro di ricerca.



▼ Gli altri scienziati perdono presto ogni speranza di fuggire.

> "... delizia delle delizie: **c'è un gioco completamente nuovo.** Half-**Life: Guard** Duty offrirà una nuova trama..."

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Livelli a 1 giocatore	1 grosso
Livelli a più giocatori	32
Armi	oltre 20
Alieni	a tonnellate



I mostri della versione originale per PC si sono segnalati per la migliore intelligenza artificiale nemica mai vista in un videogioco.

> VECCHIE STORIE? NO, NUOVE!

Forse l'aspetto migliore di Half-Life per Dreamcast è il fatto che contiene un gioco del tutto nuovo. Sebbene non lungo quanto l'originale, Half-Life: Guard Duty ci mette nei panni di Barney, il sorvegliante. Osserveremo l'azione da un punto di vista completamente nuovo, interagendo con gli stessi personaggi ma visitando anche nuovi ambienti.



▲ Barney passa all'arsenale e prende la sua pistola, preparandosi per un po' di tiro a segno.



▲ I camici bianchi non sono molto gentili con noi: ora la nostra posizione nella gerarchia del laboratorio è più bassa.



▲ Quando scoppia il finimondo, però, noi siamo quelli con la pistola... e loro mangime per i mostri.

> CHE MI VENGA UN...

Gli alieni di Half-Life sono orrendi: non solo gorgogliano orribilmente quando attaccano, ma sono anche terribilmente intelligenti.
Dovremo quindi usare l'astuzia per farli fuori... specie quelli radioattivi, veramente pericolosi.



▲ Questi alieni non vogliono proprio lasciare in pace noi umani. Continuano a farci a pezzi...



▲ Una Magnum? Contro questo essere, tanto vale combattere a mani nude.

> IL TERRORE CORRE SUL FILO

Diciamolo subito: Half-Life è un gioco terrificante. Resident Evil ce l'ha fatta fare addosso? Non abbiamo ancora visto niente. Aspettiamo di dover strisciare nel buio dei condotti di aerazione... Gulp!



◄ Half-Life ci terrorizzerà con situazioni da cardiopalma come questa.





> Una situazione classica di Half-Life: tutto sembra tranquillo e una guardia indifesa finisce male.

> MOTORE, AZIONE!

Half-Life fa molto affidamento sulla trama e per questo ha bisogno di una intelligenza artificiale decisamente sveglia. Fortunatamente i personaggi controllati dal computer sono incredibili: reagiscono con espressioni e consigli diversi ogni volta che attacchiamo discorso con loro. Sono davvero intelligenti.



▲ Ecco Barney. Giocheremo nei suoi panni nel secondo gioco, Half-Life: Guard Duty.



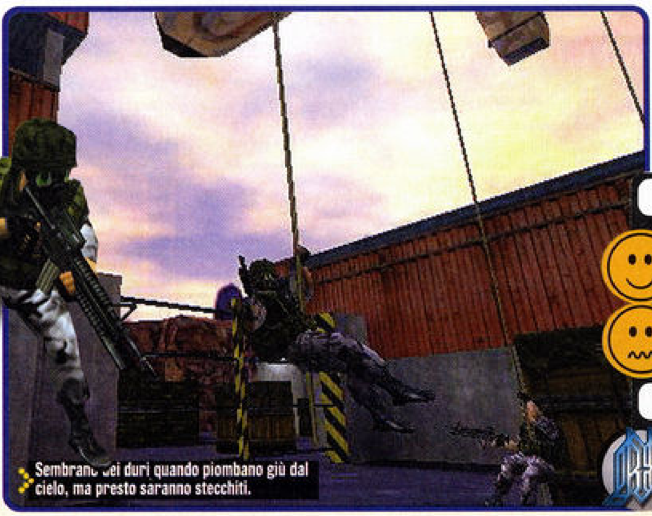
▲ Barney dà una mano a Gordon, ma malgrado il giubbotto antiproiettile è visibilmente spaventato.

> PURE L'ESERCITO

Come se affrontare questi scaltrissimi alieni non fosse già abbastanza difficile, dovremo anche vedercela con i marine inviati a ripulire la zona. Alcuni ci risponderanno a parole, ma la maggior parte si limiterà a fare fuoco. Siamo pronti a farli fuori?



▲ I marine credono di arrivare qui a fare pulizia, ma Gordon ha un'idea diversa. Inoltre, non hanno ancora visto gli alieni.



> Sembrano dei duri quando piombano giù dal cielo, ma presto saranno stecchiti.

Prime Impressioni

Ce la farà Half-Life?



La risposta è un nettissimo "sì". La versione di Half-Life per Dreamcast supera ogni nostra possibile aspettativa.
La conversione dell'originale è perfetta e la maggiore potenza della console Sega rende possibili ancora più dettagli: i modelli sono stati migliorati, la risoluzione aumentata, le armi rese ancora più affascinanti e i personaggi reagiscono ora in modo diverso a seconda degli eventi. Accidenti, cambiano veramente espressione!
Gearbox ha fatto uno splendido lavoro aggiungendo perfino altre novità. La modalità aggiuntiva Guard Duty, sebbene un po' più breve della modalità principale, introduce un punto di vista del tutto nuovo sugli eventi noti dell'originale per PC.
Il gioco è inoltre personalizzabile per quanto riguarda l'uso del mouse e della tastiera, come anche le imminenti conversioni di Quake 3 Arena, Soldier of Fortune e Hidden and Dangerous. Insomma, sembra che i creatori del gioco abbiano pensato proprio a tutto. Non c'è dubbio: Half-Life per Dreamcast si rivelerà uno dei più grandiosi giochi del mondo quando uscirà. Scaldiamo le nostre console...



BENE > MALE

Una fantastica offerta: due giochi in uno, grafica migliore e opzione a più giocatori. Come potrebbe essere meglio di così?

Chi ha già giocato con la versione per PC potrebbe non trovarvi attrattive sufficienti.

> QUANDO USCIRÀ?

Mancano ancora un paio di mesi all'uscita di Half-Life: presto ne sapremo di più.

IN USCITA A: OTTOBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: DREAMWORKS | EDITORE: EA | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: SPARATUTTO 3D | GIOCATORI: 1-2



Evitiamo di andare al tappeto troppo presto o saremo nei guai... e ci sporcheremo i vestiti.











▲ Non sarà la grafica migliore del mondo, ma pochi giochi riescono a creare un'atmosfera così avvincente.



Medal of Honor: Underground

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Si riapre la caccia al nazista: Medal of Honour è tornato, ma questa volta ha preso il metrò.



Anche questa volta dovremo affrontare l'intero esercito nazista per salvare la vecchia Francia. Se questo non dovesse bastarci come motivazione, la prospettiva di misurarci con i 22 nuovi livelli di questo sparatutto dovrebbe essere sufficiente. Il nostro ruolo è quello di Manon, giovane membro della Resistenza francese. Secondo alcuni storici, la Resistenza non sarebbe stata gran che in Francia e costituirebbe più che altro una leggenda imbastita dai francesi per sentirsi meglio dopo essersi arresi a Hitler quasi senza colpo ferire. La verità, invece, è che i resistenti francesi erano valorosi, costretti com'erano a sorbirsi continuamente tutti quei dischi di Maurice Chevalier...

NEL VENTRE DELLA CITTÀ

Medal of Honour: Underground presenta la consueta miscela di azione e spionaggio: dovremo penetrare attraverso le linee nemiche travestiti da conducenti di ambulanze o fotografi per giocare i nazisti. Per nostra fortuna non dovremo affrontare la "razza ariana" da soli: in alcune missioni saremo accompagnati da un compagno controllato dal computer, le cui esclusive abilità saranno essenziali per completare ciascun incarico. I nemici si sono fatti un po' più furbi dal gioco precedente e possono ora contare su alcuni nuovi gingilli, come carri armati e autoblindo. Tra le novità ci sono anche sei nuove armi, tra cui un diverso fucile da cecchino e una pistola-balestra. Il successo del gioco originale è arrivato un po' a sorpresa, ma ora che sappiamo cosa aspettarci non dovremmo restare delusi.

> **... questa volta avremo un compagno controllato dal computer...**



▲ Che bei tappeti! Peccato che si riempiranno presto di nazisti.



▲ Affrontare da soli l'esercito tedesco, solo per salvare la Francia? Ne varrà al pena?

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Medal Of Honor	81%
The Lost World	53%
Jurassic Warpath	74%

PROVACI ANCORA SAM

Quali membri della Resistenza francese, dovremo affrontare i "crucchi" che occupano la Francia. Oltre ad ambientazioni scontate quali Parigi e Monte Carlo, visiteremo anche la città coloniale di Casablanca nel Nord Africa, per un po' di azione sotto il sole. Meglio preparare gli stivali e una confezione famiglia di crema solare...



▲ Gli spazi aperti e il sole accecante del Nord Africa sono una pausa piacevole dopo la tetraggine della Francia occupata.



▲ Un altro cattivo in fez armato fino ai denti morde la polvere... anzi, la sabbia.

LA PISTOLA È PIÙ POTENTE DELLA SPADA

Al tempo della seconda guerra mondiale non c'erano né Uzi, né lanciarazzi né tanto meno fucili al plasma. Si usavano invece "fucili automatici" e granate: non saranno proprio mezzi di distruzione di massa, ma fanno comunque male. Medal of Honour riproduce il loro rumore con una tale precisione che ci sembrerà di trovarci nel bel mezzo di un vecchio film di guerra americano.



▲ Ecco il mortale lanciafiamme. Sembrerà un po' eccessivo, ma dopotutto siamo in guerra, no?



▲ Alla sola vista della granata, i "crucchi" se la battono terrorizzati. Non la sopportano proprio, eh?



▲ Le armi fisse ci sono ancora: aspettiamo che il nemico ci attacchi e guardiamolo cadere. È davvero rilassante.

BENE / MALE

☺ È quanto di più simile a Goldeneye esista per la PlayStation. Effetti sonori e atmosfera sono di gran classe.

☹ L'aspetto rimane un po' rozzo e le novità non sono numerosissime.

QUANDO USCIRÀ?

Il gioco ha ancora bisogno di qualche ritocco, ma dovrebbe essere pronto nei prossimi mesi.


GRAPHICS
DVD
SOUND
SPEAKERS
CD-RW
Basta con tutto 'sto casino!
CAMBRIDGE SOUNDWORKS
DESKTOP THEATRE
Non è importante quanto alzate il volume, con gli altoparlanti Creative avrete sempre il massimo della qualità sonora. Creative vi offre una linea completa di diffusori acustici: sistemi surround per PC e Dolby Digital per DVD...anche i vostri vicini se ne accorgeranno!
smau DUEMILA
37ª EDIZIONE
Vi aspettiamo al padiglione 17, Sal.II
CREATIVE
PERSONAL DIGITAL ENTERTAINMENT
Starts Here.

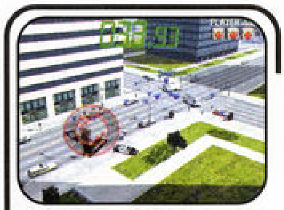
IN USCITA A: OTTOBRE | FORMATO: PLAYSTATION2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: KONAMI | EDITORE: KONAMI | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK 2 | ALTRE VERSIONI: DC, ARCADE | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1



Ci servirà la gelida determinazione di un killer consumato per fare centro in Silent Scope.

KILLER

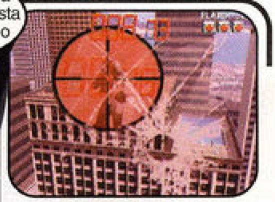
La modalità Story di Silent Scope inizia in un'area urbana. Dovremo far fuori i nemici in fretta, prima che ci individuino.



Dovremo localizzare i nidi dei terroristi da questo punto di osservazione distante.



Per abbatterli, zoomiamo con il mirino. Occhio: la ricarica è lenta.



Il gioco presenta un rigido limite di tempo. Se saremo lenti ci faremo sparare addosso!

Silent Scope

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Cominciamo ad allenarci con **il grilletto in vista di questo** sparatutto **furtivo di** Konami!

Come potrà dirci chiunque abbia sbirciato attraverso il mirino della versione da sala giochi, Silent Scope richiede ben altre abilità rispetto ai normali titoli di tiro a segno.
Invece di sparacchiare a caso contro i nemici, dovremo mantenere una calma gelida, spostare lentamente il mirino sul cranio di un terrorista e toccare appena il mirino per fare centro. Si tratta, in breve, di una delle più intense esperienze da sala giochi mai viste. La prospettiva di versioni del gioco per PlayStation2 e Dreamcast, però, ha lasciato perplessi molti tiratori scelti. Senza il fucile PSG-1 dell'originale, completo di mini-schermo come mirino, centrare i nemici in piena zucca da lontano potrebbe essere molto difficile. Per fortuna, il passaggio al joypad sembra aver funzionato bene. Il grilletto laterale sinistro controlla il mirino di precisione al centro dello schermo e il pulsante destro serve per sparare. Konami ha annunciato che le due versioni per console avranno una modalità in più oltre alle tre dell'originale, Time Attack, Target Practice e la ricca modalità Story, piena di percorsi alternativi. Eliminiamo i terroristi prima che ci individuino: potremo far fuori gente sul tetto dei grattacieli, in alberghi e stadi prima di devastare la base nemica grazie al nostro mirino a infrarossi. Notevole...

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Metal Gear Integral	90%
Metal Gear Solid	94%
Lethal Enforcers	52%
Bishi Bashi Special	79%
ISS Pro Evolution	95%

FUORI TIRO

Non saranno entusiasmanti come il mini-schermo dell'originale, ma i pulsanti laterali per la zoomata funzionano alla grande in combattimento.



Facciamo fuoco: oltre a far fuori il tizio otterremo un bonus per il tiro alla testa!

Individuiamo i bersagli con la visuale normale, poi premiamo L1 per zoomare...



"... dovremo mantenere una calma gelida e spostare lentamente il mirino sul cranio di un terrorista ..."

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Modalità	4
Livelli	6
Calibro	7.62
Ingrandimento mirino	6x42



I terroristi che tengono prigioniero il presidente si riparano dietro gli elementi dello scenario, rendendo il cecchinaggio ancora più difficile.

TIRATORE SCELTO!

Nella più pura tradizione dei giochi di tiro, potremo scegliere tra due diversi percorsi attraverso la modalità Story. Ripulita l'area urbana potremo affrontare Scorpion the Butcher a bordo del suo elicottero d'assalto o del suo caccia. Entrambe le opzioni richiedono tiri alla testa precisissimi e ad alta velocità.



Prima di affrontare i boss potremo assistere a un filmato indicante i loro microscopici punti deboli.



Non è facile prendere di mira un jet. Possiamo centrare l'aereo per 30 volte, oppure optare per qualche tiro alla testa.



Così impara Scorpion ad attaccare un uomo armato di fucile con aereo di quelle dimensioni...

PERÒ...!

Nel gioco non dovremo soltanto impallinare terroristi mascherati. Scrutando i tetti con il mirino potremmo individuare una graziosa signorina in bikini che prende il sole nel bel mezzo della sparatoria. Inquadrandola nel mirino otterremo una vita bonus.



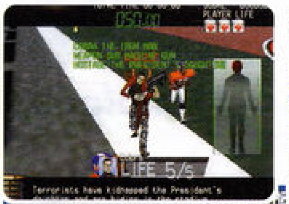
Sotto, guardoni! Inquadrando la fanciulla otterremo un bonus Voyeur Vision.



Le troveremo a poltrire nelle aree più lussuose del gioco... e non potremo sparare loro addosso.

SPARATORIA ALLO STADIO

Il livello Stadium, ancora più difficile di quello in cui dobbiamo centrare il pilota del jet, ci vede impegnati nel tentativo di colpire il boss Cobra the Iron Man, che si aggira per uno stadio di football americano trascinando un ostaggio.





Non si tratta di un ostaggio qualsiasi: è la figlia del presidente. Piano con il grilletto...



Questo è uno dei tiri più difficili di tutto il gioco. Dobbiamo mirare un po' più avanti per fare centro.

CERCA E DISTRUGGI

La nostra missione nel difficilissimo livello Hotel? Salvare la First Lady dalle grinfie dei terroristi, usando tutta la nostra abilità di cecchini per far fuori discretamente i cinque nemici. Prima dovremo individuarli tra gli ospiti innocenti. Ogni volta che colpiremo un passante perderemo una vita, perciò nervi saldi.



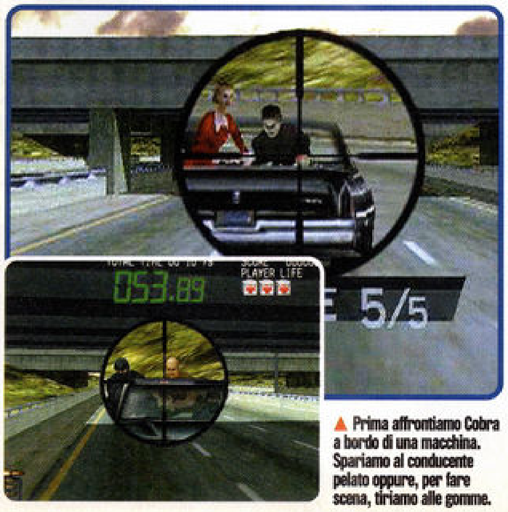
Per centrarli da questa distanza ci vuole una vista d'aquila.



Evitiamo di colpire i passanti e affronteremo "la" boss Hornet.

COMBATTIMENTO IN AUTOSTRADA

Malgrado le innumerevoli pallottole che gli abbiamo già ficcato in corpo, Cobra è tornato e stavolta ha un gigantesco camion. Quel che è peggio, ci sta venendo proprio addosso!



Prima affrontiamo Cobra a bordo di una macchina. Spariamo al conducente pelato oppure, per fare scena, tiriamo alle gomme.



Cobra si riprende dall'incidente con una velocità da A-Team e si getta contro di noi con un grosso camion!

Prime Impressioni

Pronti col grilletto!



Ancora oggi non riusciamo a passare davanti alla versione da sala di Silent Scope senza imbracciare il fucile PSG-1 e far fuori tutte le nostre monetine.
Queste versioni perfette del gioco per PlayStation2 e Dreamcast, quindi, ci hanno mandati subito su di giri. La riuscita della transizione al joypad ci ha davvero sorpreso: funziona alla grande.
Possiamo individuare i bersagli con la visuale normale e quindi zoomare con il pulsante laterale per prendere la mira. Gli unici dubbi riguardano il modo in cui Konami cercherà di arricchire queste versioni per console. Le modalità della versione da sala giochi sono ottime per un po' di tiro a segno mordi e fuggi, ma anche tenendo conto dei percorsi alternativi della modalità Story basterebbe una settimana per salvare il presidente e ultimare il gioco. Speriamo che il gioco contenga un'intera modalità del tutto nuova; anche così com'è, comunque, Silent Scope rimane uno dei giochi di tiro a segno più avvincenti dai tempi di Time Crisis. Al punto che sta superando giochi del calibro di Tekken Tag e Ridge Racer nella nostra classifica personale dei più attesi titoli di lancio della PlayStation2; e la versione per Dreamcast è assolutamente identica...



BENE > MALE

Uno dei più favolosi titoli da sala giochi sta per entrare nelle nostre case. La tensione è assicurata...

Ha davvero bisogno di una modalità "speciale per console" per aumentare la sua longevità. Speriamo bene...

QUANDO USCIRÀ?

È quasi ultimato. La versione per PS2 accompagnerà il lancio della console, quella per Dreamcast seguirà poco dopo.

IN USCITA A: OTTOBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: PSYGNOSIS | EDITORE: SONY | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK, MULTITAP | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1-4



Il mondo del gioco è come un buffo disegno animato; malgrado la guerra, la violenza non è eccessiva.





Procedendo nel gioco impareremo a costruire armi sempre più potenti come questo caccia.



Team Buddies

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Massacri a cartoni animati, omini **con caschi luccicanti** e amici a non finire... il tutto **in un videogioco!**

Così si fa!

Per vincere dovremo imparare a sfruttare le casse. Ecco qualche consiglio...



▲ Impilando otto casse otterremo un fiammante carro armato, ottimo per attaccare le basi avversarie.



▲ Elaborando la nostra tattica, ordiniamo ai compagni di ammassare veicoli e armi.



▲ Mentre i nostri compagni ampliano l'arsenale, attacchiamo la base nemica per interromperne la produzione.

È bello avere degli amici. Amici veri, quelli di cui ci si può fidare davvero. Tuttavia, se un gruppo di amiconi può bastare per una pubblicità di un dopobarba, per un videogioco serve qualcosa di più. Benvenuti dunque in Buddie World, il luogo in cui tutti vanno d'amore e d'accordo.

Sulle prime non sembra un posto particolarmente divertente, finché cominciano a piovere casse dal cielo. Quando entrano in contatto con queste casse misteriose, i personaggi acquistano la capacità di costruire armi. Non ci mettono molto ad accorgersi di quanto è divertente fare del male agli ex-amici. Buddie World si trasforma allora in un campo di battaglia...

> "... attaccare quando **siamo entrambi** in condizioni di debolezza, **ammassare armi, o** costruire carri armati?"

CASSE LETALI

Dovremo portare a termine 64 missioni per scoprire la verità sul mistero delle casse. Nel gioco controlliamo una squadra di pazzoidi in stile Bomberman, affrontando altre bande analoghe. Il succo del gioco sta nello sfruttare a nostro vantaggio le casse. Dobbiamo accatastarle su una speciale piattaforma; a quel punto le casse si aprono e producono armi letali o nuovi membri per la squadra.

Una volta attrezzati possiamo ordinare alle nostre truppe di difendere la base, attaccare i nemici o portare altre casse. Potrebbe sembrare un disinvolto clone di Bomberman, ma si tratta in realtà di un gioco di strategia piuttosto complesso. Quale sarà la nostra prima mossa? Attaccare quando siamo entrambi in condizioni di debolezza, ammassare armi, costruire subito un carro armato o ampliare la squadra? Quante decisioni... è roba forte!

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

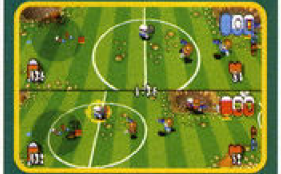
Wipeout 3 SE	92%
Sentinel Returns	40%
Overboard	83%
Shadow Master	65%



Ecco quello che ci serve: un bel carro armato con un grosso cannone.

AMICI CARI...

Team Buddies comprende anche una modalità a più giocatori. Questa può ospitare fino a quattro squadre, che si affrontano in una delle numerose sfide di gruppo, ovvero le modalità Deathmatch, Domination e Capture The Flag, una bizzarra partita di calcio con bomba.



▲ Non è calcio e non è cricket... Dobbiamo mandare la bomba in rete, evitando di farcela scoppiare tra le mani.



▲ L'azione di gioco è identica a quella della modalità a giocatore singolo, ma l'obiettivo è più semplice: ammazzarli tutti!

BENE / MALE

È un gioco simpatico, originale e divertente, con ottime opzioni a più giocatori.

Ha uno stile un po' sfuggente a cui è difficile abituarsi. La grafica zuccherosa potrebbe non piacere.

QUANDO USCIRÀ?

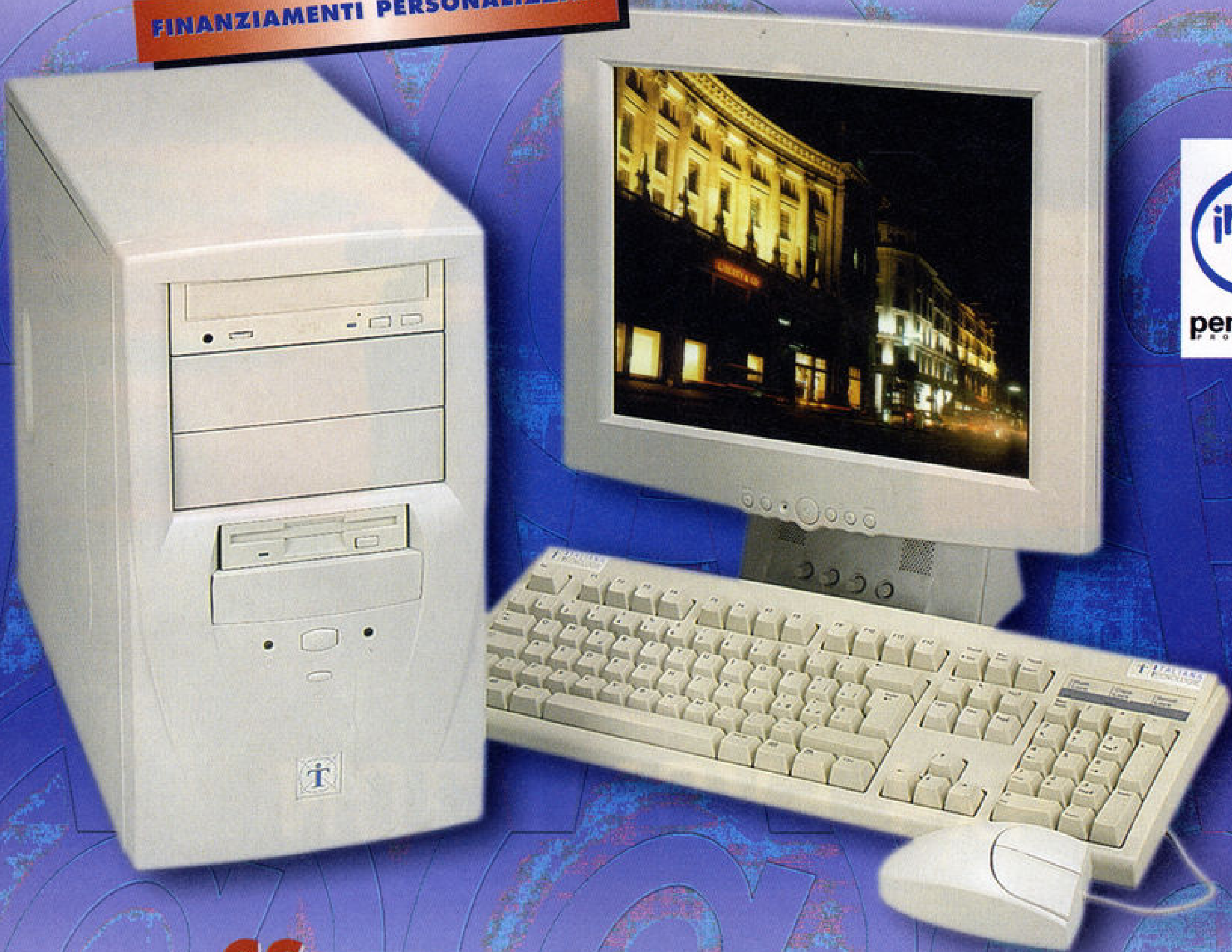
Il gioco appare completo, anche se i tempi di caricamento potrebbero anche essere un po' più veloci.


300 cavalli di cattiveria.
EVO 4X4 EVOLUTION
4x4 EVOLUTION
I motori si accendono... La polvere si alza... Il rumore diventa assordante...
Partiti! Ed è l'inferno!
Una vera battaglia tra mostri di potenza pronti ad ogni cosa pur di tagliare per primi il traguardo. E non c'è nulla che li possa fermare: loro corrono, saltano, guadano i fiumi e non hanno paura di nulla.
Puoi fare una sola cosa: essere il più veloce.
Co Published by
Developed by
TAKE 2
TERMINAL REALITY
PC CD rom
Cidiverte
ITALIA
al gioco ti converte.
www.cidiverte.it
FORNITORE UFFICIALE MILAN
JOAG ITALY S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (Va) - Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999

computer store

CS GIOVE
EXPLORER 2733 N

FINANZIAMENTI PERSONALIZZATI



intel inside pentium® III PROCESSOR

CS GIOVE Explorer 2733 N

733 MHz

- Telaio Medium Tower ATX
- **Processore Intel® Pentium® III 733 MHz**
- Scheda madre **bus 133 MHz** e controller **ULTRA ATA/66** integrato nel Chip Set VIA
- 64 Mbyte memoria sincrona
- Disco Fisso **15 Gbyte Ultra ATA/66**
- Scheda grafica **Riva TNT2 AGP 4X con 16 Mb**
- **Lettore CD-Rom 52x**
- Audio Sound Blaster compatibile
- **Modem fax 56Kflex e V.90**
- **Sistema Operativo Microsoft® Windows® 98**
- Monitor opzionale
- Tastiera + mouse Logitech a 3 tasti

Lit. 1.999.000 (€ 1032.40) IVA Compresa

smau DUEMILA 37ª EDIZIONE

Padiglione 11
STAND C-25

I NOSTRI PUNTI VENDITA

- **AREZZO (Sansepolcro)** via Niccolò Aggiunti, 78 0575-735.890
- **ASCOLI PICENO (FERMO)** via C. da Mossa, 45 0734-226.040
- **BERGAMO** via Noli, 10/b 035-236.309
- **BOLOGNA** viale Silvani, 12/a 051-552.306
- **BRESCIA** via Corsica, 231 030-242.5939
- **BRINDISI (OSTUNI)** via V. Emanuele II, 174 0831-305.867
- **CAGLIARI** via Simeto, 13 070-272.097
- **COMO** via G. Bruno, 3 031-540.096
- **FIRENZE** via Landucci, 5/rosso 055-666.001
- **FOGGIA** c.so Roma, 78 0881-774.699
- **GENOVA** via Pisacane, 108/110 R 010-588.999
- **LA SPEZIA** via G. della Torre, 99 0187-599.458
- **LECCO** c.so Carlo Alberto, 17/b 0341-369.620
- **LECCO (OSNAGO)** via Statale per Lecco, 6 039-952.0110
- **MACERATA (CIVITANOVA)** via Martiri Belfiore, 77 (ss 16) 0733-819.021
- **MILANO** via Porpora, 152 02-269.644.66
- **MILANO (SEGRATE)** via Cassanese 144 02-213.769.2
- **PADOVA (ALBIGNASEGO)** largo degli Obizzi, 6 049-862.6689
- **PERUGIA** via della Pallotta, 2/b/3 075-583.7945
- **SASSARI (OLBIA)** via Galvani ang. Galilei 0789-574.44
- **TREVISO (MONTEBELLUNA)** p.zza J.Monnet, 10 0423-619.841
- **VARESE** via Cavour, 35 0332-234.614
- **VARESE (SARONNO)** v.le Rimembranze, 18/20 02-962.1678
- **VICENZA (SCHIO)** via Pio X, 3 0445-531.904

Prossime Aperture:

MILANO
MILANO (CINISELLO B.)
MILANO (CESANO B.)
CAGLIARI
SASSARI
ROMA
TORINO
UDINE
LECCO (COLICO)

INFORMAZIONI:
FAX. 02.269.644.99
info@computerstore.it

computer store **www.computerstore.it**

IN USCITA A: OTTOBRE | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: CRI | EDITORE: CRAVE | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: VOLO | GIOCATORI: 1-2



Spicchiamo il volo e se troviamo qualcosa che non ci piace, prendiamo la mira e facciamo fuoco. Facile, no?



Potremo competere nei livelli di gara o affrontare missioni individuali.



Accidenti, anche gli altri aerei sono armati...



È difficile riuscire a inquadrare i cattivi tra tutte quelle scritte verdi sullo schermo.

Aerowings 2: Air Strike

Il più fiacco dei giochi di aerei ritorna: mai un seguito ha avuto un compito così difficile!

Chi si ricorda Aerowings? Non molti, probabilmente, visto che c'è ben poco da ricordare.
Era un simulatore di volo che ci consentiva di esibirci nel cerchio della morte... tutto qui. Il gioco aveva un'ottima grafica, ma era completamente privo di mordente. Questa volta però gli sviluppatori non sono andati per il sottile: hanno preso il gioco e ci hanno messo dentro le armi! Proprio così: il più scialbo dei giochi ha adottato uno stile alla Top Gun ed è ora un susseguirsi di colossali duelli aerei. Il gioco comprende 25 velivoli, 30 missioni di addestramento e 15 livelli da completare, a cui si aggiunge un'opzione a due giocatori. Senza dubbio Aerowings 2 sarà il simulatore di volo più elegante in circolazione, ma d'altronde... alzino la mano quelli a cui piacciono i simulatori di volo.



BENE > MALE

Combina il meglio del gioco originale con una movimentata azione di combattimento.

Potrebbe mancargli il fascino necessario per tenere alto l'interesse. Tutto quel blu, poi, stanca.

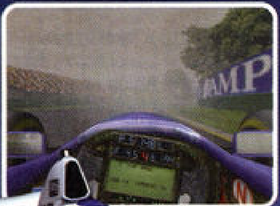
QUANDO USCIRÀ?

È già uscito negli USA; non resta che dargli un tocco europeo con la conversione PAL. Uscirà a breve.

IN USCITA A: ORA | FORMATO: PC | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: GEOFF CRAMMOND | EDITORE: HASBRO | CARATTERISTICHE: GIOCO IN RETE | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: GUIDA | GIOCATORI: 1-4



La visuale dall'interno della macchina dà vita a una delle simulazioni di Formula 1 più realistiche mai viste su un PC.







L'attenzione per i dettagli è impressionante... ma che c'entra quella gru?



I dati statistici sono un po' superati, comunque il gioco riproduce alla perfezione la stagione 1998.

Grand Prix 3

Il Gran Premio... sul nostro PC? Cos'altro ancora? Console per videogiochi con DVD?

C'è gente che non si stanca mai di sfrecciare sulla pista.
Non sorprende, quindi, la quantità inesauribile di giochi di Formula 1. Possiamo lasciarli perdere, però: dopo tre anni di lavorazione sta per uscire Grand Prix 3, il seguito della migliore simulazione di Formula 1. Pazienza se i dati statistici sono quelli della stagione 1998, considerato lo straordinario equilibrio di questo titolo confezionato da Crammond. Se poi non siamo i migliori piloti virtuali del mondo, niente paura: ben otto le facilitazioni di guida che potremo selezionare, tra cui il freno automatico e l'indistruttibilità. I fan della Formula 1 saranno lieti di apprendere che è possibile modificare ogni minimo dettaglio. Questo titolo si preannuncia un successo.



BENE > MALE

Potrebbe rivelarsi la migliore simulazione di Formula 1 in assoluto, zeppa di opzioni adatte sia ai principianti sia agli esperti.

Certo ci vuole tempo per creare un gioco così, ma è un peccato che arrivi due anni in ritardo.

QUANDO USCIRÀ?

Il gioco è quasi completo e dovrebbe essere già in commercio quando leggeremo queste righe.

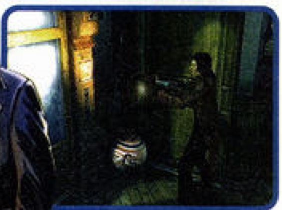
IN USCITA A: NOVEMBRE | FORMATO: PC | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: DARKWORKS | EDITORE: INFOGRAMES | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: PS, DC, GBC | GENERE: AVVENTURA | GIOCATORI: 1



Il titolo del gioco significa "da soli nel buio", ma se abbiamo paura potremo giocarci con gli amici e le luci accese...

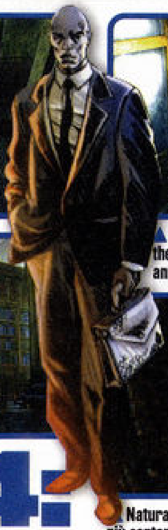












Che ci crediamo o no, l'Alone in the Dark originale è uscito più di 10 anni fa!



Naturalmente, la trama del gioco è tra le più contorte che abbiamo mai visto. Meglio lasciar perdere e concentrarsi sull'azione!

Alone in the Dark 4: The New Nightmare



NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Non siamo **stanchi di orrore,** sopravvivenza e azione? **Beh, è** tornato il gioco che ha **dato inizio a tutto ciò!**

Macché Silent Hill, macché Resident Evil: se parliamo di orrore e sopravvivenza, il capostipite è uno solo e il suo nome è Alone in the Dark.
Apparso per la prima volta sul PC alla fine degli anni '80, ha inaugurato molti dei trucchetti ormai obbligatori nei giochi di orrore e sopravvivenza, come le telecamere fisse oggi sinonimo di Resident Evil. Dopo altri due titoli per PC e altre due, leggermente deludenti, per PlayStation e per lo scomparso 3DO, Alone in the Dark è ora finalmente di ritorno sui nostri monitor.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...
Questo è il loro primo gioco.

TRAMA CONTORTA

La trama, ovviamente, è quanto di più cervellotico. Ci sono due personaggi giocabili, Edward Carnby e Aline Cedrac, che devono scoprire quattro tavolette, ovviamente non di cioccolato, che a quanto si dice sono state sottratte da un celebre archeologo.
Quest'ultimo, dal nome improbabile di Obed Morton, si rifugia a Shadow Island, un misterioso nascondiglio infestato da antiche maledizioni e creature da incubo. Per farla breve, i nostri due eroi devono varcare un misterioso portale che conduce nel mondo delle ombre, alla ricerca di una misteriosa statuetta.
Se Resident Evil puntava soprattutto a farci rizzare i capelli con i suoi orrori, Alone in the Dark ha un approccio più sottile: il terrore qui è provocato anche da ciò che non si vede. Per fortuna avremo a disposizione qualcosa di più della nostra semplice astuzia. Oltre che di una torcia, molto utile in quanto molte creature non sopportano la luce, disporremo anche di varie armi. Ancora più utile, forse, è però la capacità di Edward Carnby di percepire il male, che gli consente di individuare i nemici prima ancora di vederli.



Qualcuno è andato di fretta. Perché nessuno fa mai le pulizie nei giochi di orrore?



Alla suspense si alternano elettrizzanti momenti di azione frenetica.

> "... **Edward,** il nostro personaggio, ha la **capacità di percepire il male...**"

USARE LA ZUCCA

I creatori del gioco hanno inserito tutti gli enigmi nell'ambito della narrazione: questi hanno dunque un senso preciso nell'economia del gioco e non si limitano a prolungarne la durata. Oltre a dover fare ricorso alla materia grigia, dovremo anche occuparci di branchi interi di mostri. Aaah!



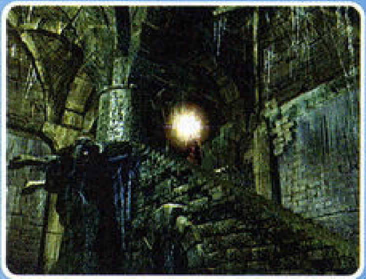
Nel corso del gioco dovremo essere in grado di passare rapidamente dalla risoluzione di un enigma...



...al combattimento contro pericolosissimi nemici. Alla faccia!

SVEGLIA... È ORA DI MORIRE!

Lungi dall'essere una scorribanda tutta azione, Alone in the Dark 4: The New Nightmare ha un ritmo più lento, che punta soprattutto a creare tensione e atmosfera. L'attenzione per i dettagli è straordinaria: i quadri appesi all'interno delle case sono stati commissionati a veri pittori, le porte si usurano quando vengono aperte e chiuse più volte e le zone più umide determinano la decomposizione dei corpi!



Questo è più un thriller che un gioco di orrore vero e proprio: l'atmosfera, quindi, è fondamentale.



Oltre che dagli eventi veri e propri, la paura è provocata anche da ciò che non si vede. Ehi, è alle nostre spalle!



Per quanto possiamo sentirci frustrati durante il gioco, saltare da un tetto non è una buona idea.

BENE > MALE

Una dose massiccia di malvagità e orrori, servita in ambienti splendidi da vedere e carichi di atmosfera.

Il gioco potrebbe apparire un po' datato di fronte alla nuova generazione di titoli di orrore e sopravvivenza.

QUANDO USCIRÀ?

Non uscirà ancora per un paio di mesi, perciò occhio a Games Master: ne riparleremo non appena ne sapremo di più!


Prodotto realizzato su autorizzazione dell'AIC. © 1999 AIC Associazione Italiana Calciatori.
INIZIA IL CAMPIONATO CON IL PIEDE GIUSTO!
Aggiornamento dei dati con i risultati del Campionato 1999/2000.
Campionato Argentino (Apertura e Clausura) e Copa Libertadores.
Completo editor grafico per la creazione dell'abbigliamento dei tuoi giocatori.
Include tutti gli stadi di Serie A, gli stadi reali della 1ª Division Spagnola e della Premier League.
LE STELLE DEL NUOVO CAMPIONATO - POSSIBILITA' DI EDITARE LE SQUADRE - CAMPIONATO ARGENTINO
PcCALCIO 2000 PLUS
A SOLE £ 39.900
VERSIONE COMPLETA
PcCalcio 2000 PLUS.
La versione di aggiornamento a PcCalcio 2000 PLUS è in vendita a 14.900 lire.
Richiede PcCalcio 2000 installato e funzionante.
dinamic MULTIMEDIA
Copyright © 2000 Dinamic Multimedia, S.A.
www.dinamic.it

IN USCITA A: NOVEMBRE | FORMATO: N64 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: RARE | EDITORE: RARE | CARATTERISTICHE: EXPANSION PAK, RUMBLE PAK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1-4



A giudicare dalla quantità di dinosauri presenti nella versione presentata all'E3, il gioco si preannuncia una specie di Jurassic Park.

Finalmente Kazooie può volare libera, senza dover trasportare quel dannato orsetto!



▲ È il più splendido platform game da questo lato del Dolphin...



▲ Non si sa ancora nulla di preciso, ma pare che nel gioco ci sarà anche un treno a vapore.

Banjo Tooie

NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI!... NOVITA!... PRIME IMMAGINI

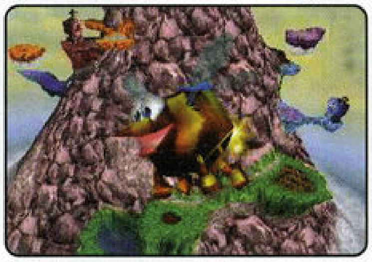
Il celebre duo **del gioco di piattaforme** di Rare si è diviso! **A quanto pare, i due** vogliono passare un po' di tempo **da soli.**

Trasformazione!

Almeno una volta in ciascuno dei mondi, Banjo si trasformerà in un personaggio. Lo riconosceremo dai suoi calzoncini gialli.



▲ Nel livello a base di neve, Banjo avrà l'aspetto di una palla di neve. La presenza delle gambe non è confermata.



▲ Trasformatosi in ape, Banjo può sfrecciare nel cielo proprio come la sua amica Kazooie.



▲ Cosa sarebbe, un dinosauro? Beh, è perfettamente in tema con l'atmosfera alla Jurassic Park di Banjo Tooie.

Con Perfect Dark ormai in dirittura d'arrivo e decisamente superiore alle aspettative, Rare avrebbe tutto il diritto di starsene in panciolle per qualche mese, magari giocando con Mario Kart e leggendo il giornale in attesa di imbarcarsi nel suo prossimo progetto, probabilmente un titolo per Dolphin.

Nemmeno per idea. La squadra di sviluppatori preferita da Nintendo è ancora al lavoro, alle prese con l'anno più impegnativo della sua storia. Tra i suoi quattro titoli per Nintendo 64 previsti in uscita prima di Natale, quello probabilmente più familiare sarà questo seguito del celebre platform game Banjo Kazooie.

> "... ci sono **ben 150** buffi personaggi **Rare vecchi** e nuovi..."

MONDI INTERI

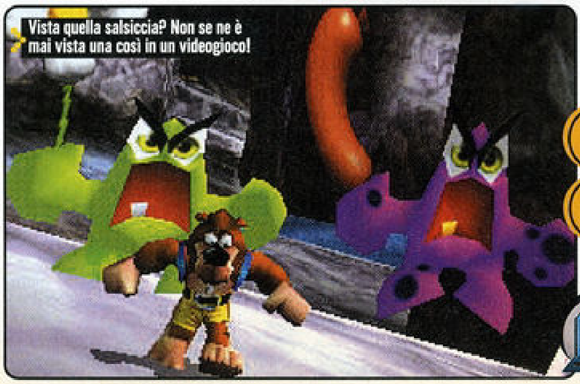
Il gioco si prepara a far impallidire perfino DK64. I suoi otto nuovi mondi ospitano ben 150 buffi personaggi Rare vecchi e nuovi, più una valanga di mini-giochi e una modalità Battle a quattro giocatori.

La principale novità è che a metà del gioco Banjo si divide dalla sua storica compagna alata. Dovremo infatti controllare i due personaggi separatamente in specifici punti del gioco. Banjo può utilizzare il suo zaino, ora vuoto, per colpire i nemici e per conservare alcuni oggetti. Dal canto suo, Kazooie può volare libera, senza dover trasportare qua e là il suo amico orso. Prepariamoci ad assistere a ogni sorta di esibizioni tecniche da parte di Rare. La versione giocabile presentata all'ultimo E3 suggerisce che questo potrebbe essere il più spettacolare platform mai uscito per Nintendo 64. Ci saranno illuminazione in tempo reale, texture più eleganti e una super-telecamera, insieme ad alcune delle sequenze acquatiche più strabilianti mai viste da occhio umano. Questa palla di pelo sembra davvero destinata a dare qualche preoccupazione alla famiglia di Donkey Kong.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Blast Corps	82%
Goldeneye	93%
Jet Force Gemini	91%
Donkey Kong 64	94%
Banjo Kazooie	90%
Blast Corps	82%



Vista quella salsiccia? Non se ne è mai vista una così in un videogioco!

INCANTESIMI

Mumbo Jumbo, lo sciamano dal volto scheletrico, è ora un personaggio giocabile. Avrà a disposizione la sua bacchetta magica e potrà aprire nuove aree da esplorare per Banjo e Kazooie negli otto vasti mondi del gioco. Come al solito, parlerà come se avesse la bocca piena di biglie...



▲ Mumbo Jumbo rappresenta una piacevole alternativa ai due personaggi principali.



▲ Potremo usare i suoi poteri magici per allargare lo spazio di gioco di Banjo e Kazooie. Ehi, sta sollevando un treno!

BENE > MALE

Sarà senz'altro un nuovo platform Rare di alta qualità, con una splendida grafica e straordinariamente giocabile.

Speriamo che la telecamera del gioco originale sia stata migliorata e che ci sia un po' più di fantasia in stile Mario 64.

QUANDO USCIRÀ?

In origine il lancio era stato fissato per agosto, ma purtroppo ormai la data più probabile sembra essere novembre.


L'ORO A PORTATA DI MANO.
3 nuovi scenari, 8 nuovi stadi, nuovi sistemi di controllo.
Salvataggio e editing delle prove, Selezione della telecamera durante il replay.
Data base di informazioni statististiche per ogni tipo di specialità.
Nuove telecamere per seguire le azioni e Photofinish per le gare di velocità.
Inni nazionali durante le premiazioni.
12 NUOVE PROVE: nuoto, tiro, sollevamento pesi.
PC ATLETICA 2000
ORO
A SOLE £ 39.900
VERSIONE COMPLETA
PcAtletica 2000 ORO.
La versione di aggiornamento a PcAtletica 2000 ORO è in vendita a 14.900 lire.
Richiede PcAtletica 2000 installato e funzionante.
dinamic MULTIMEDIA
Copyright © 2000 Dinamic Multimedia S.A.
www.dinamic.it

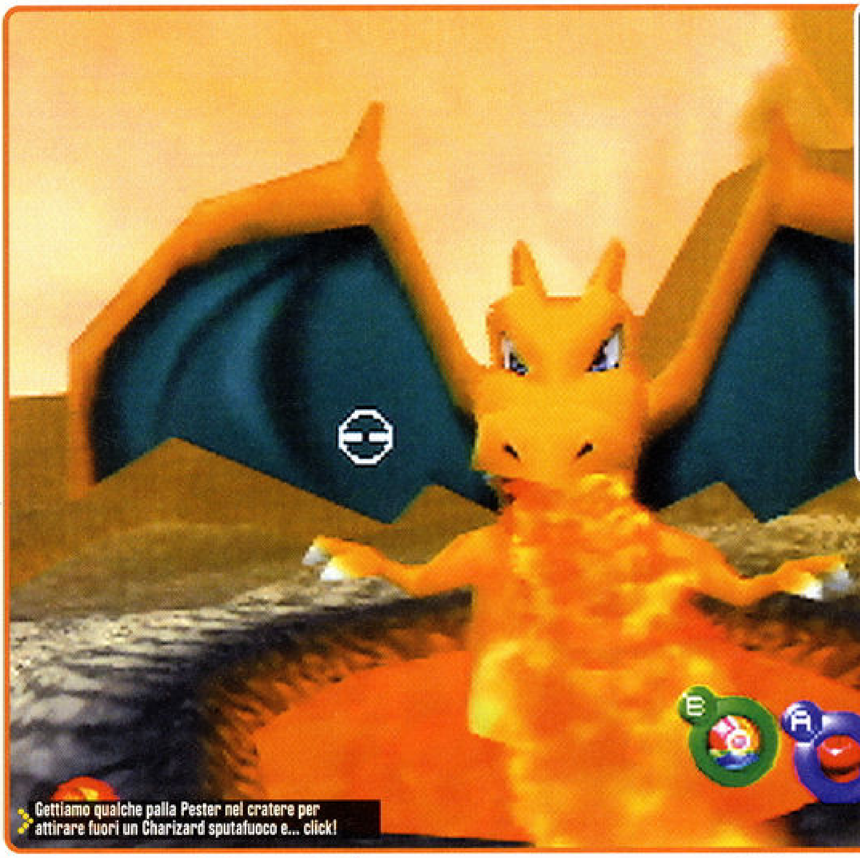
IN USCITA A: OTTOBRE | FORMATO: N64 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: HAL | EDITORE: NINTENDO | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1



Con qualche mela, quel discolo di Meowth farà capolino dalla collina.

I fatti
Tutto ciò che ci serve sapere...

Numero di Pokémon	63
Livelli	7
Foto per cartuccia	160
Oggetti speciali	4


Gettiamo qualche palla Pester nel cratere per attirare fuori un Charizard sputafuoco e... click!



Pokémon Snap

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOV... IMMAGINI

Facciamo un giro nel **parco naturale dei** Pokémon di Nintendo, **togliamo il** copri-obiettivo e... fotografiamoli **tutti!**

Se non fossimo videogiocatori incalliti, ormai induriti da anni di sparatorie, questi poveri piccoli Pokémon ci farebbero quasi pietà.
Un attimo fa giocavano nell'erba, liberi e selvaggi e ora eccoli lì imprigionati in una Poké Ball, con una vita di combattimenti e sofferenze davanti a loro.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Pokémon Red/Blue	94%
Pokémon Yellow	92%
Pokémon Pinball	92%
Pokémon Stadium	88%

POKÉ-FOTO

C'è però una possibilità più umana: l'idea di Pokémon Snap è di limitarci a fotografarli.
Il gioco è piacevolmente semplice. Attraversiamo su un vagoncino sette livelli tridimensionali. Intorno a noi possiamo vedere 63 tipi di mini-mostri trotterellare nel loro habitat naturale. Il nostro arsenale si limita a una macchina fotografica e a un sacchetto di mele, con le quali attirare i Pokémon fuori dai loro nascondigli. Più avanti potremo usare altri strumenti per attirarli: una palla Pester e un flauto. Alla fine di ogni percorso, le nostre foto saranno giudicate dal dottor Okido, che supponiamo sia un parente stretto del professor Oak. Questi confronterà le nostre immagini con quelle precedenti e ci assegnerà punti in funzione della vicinanza del soggetto fotografato, della sua attività al momento della foto e del numero di mostri ritratti.

> "... alcuni Pokémon possono essere **fotografati solo** con l'uso **appropriato** di vari **oggetti...**"

La parte difficile consiste nello scattare foto perfette di ogni singolo mostro. Non solo il vagoncino procede un po' troppo in fretta, ma alcuni Pokémon possono essere fotografati solo con complesse manipolazioni di oggetti.
Dopo il dominio mondiale conquistato dalle versioni Red, Blue, Yellow e Stadium di Pokémon, questo titolo è proprio ciò che serve a Nintendo per continuare a tenere alto l'interesse per il mondo di Pokémon.



COME FOTOGRAFARE UN POKÉMON

Se vogliamo impressionare a dovere il dottor Okido faremo bene a tenere presente i criteri secondo cui lo scienziato in camice bianco valuta le foto. I punti si ottengono in funzione della vicinanza del Pokémon all'obiettivo, della posizione o dell'azione ritratta e della centralità del soggetto nella foto. Punti extra premiano le foto che ritraggono più di un mostro dello stesso tipo. Otterremo il massimo successo se riusciremo a indurre un Pokémon a effettuare un'azione speciale usando le mele, le palle o il flauto.


Questo è il veicolo che ci condurrà attraverso i sette livelli popolati da Pokémon selvatici. Peccato che proceda su binari.

PIKACHU SAFARI!

Sono sei le aree popolate dai Pokémon in cui potremo scattare le nostre super-foto, più un livello bonus. Gli scenari sono incentrati su una spiaggia, un tunnel, un vulcano, un fiume, una caverna e una valle, in cui scorrazzano 63 tipi diversi di Pokémon.





Nella valle ci sono mostri volanti, mentre il fiume è zeppo di Pokémon acquatici.



È emozionante vedere un branco di Rapidash galoppare intorno al nostro veicolo.



Lanciamo mele dappertutto per attirare fuori ogni singolo mostro nascosto.



I Poliwag sono creature timide che reagiscono solo se scaraventiamo loro addosso quintali di mele.

L'ARCOBALENO

Superate le sei aree principali, il dottor Okido ci lancerà una nuova sfida: fotografare sei mostri nascosti. Ci darà un'idea della loro forma, ma starà a noi scovarli, perché sono mimetizzati come elementi dello scenario. Fotografandoli tutti otterremo il livello bonus dell'arcobaleno!



Quell'ombra... sarà mica un Alakazam? Meglio fotografarla, non si sa mai.



Nel livello dell'arcobaleno c'è un unico Pokémon, ma è il rarissimo Mew!

Prime Impressioni

Alla faccia, che foto!



Dopo le versioni Red, Blue, Yellow e Stadium di Pokémon, il film, il cartone animato e il copriletto di Pokémon, è possibile che ci sentiamo un po' Poké-nauseati al momento. Pokémon Snap è proprio ciò che ci vuole per ricordarci perché adoriamo le deliziose creaturine Nintendo.
L'idea centrale delle foto è semplicissima, ma anche decisamente avvincente.
Inoltre, sebbene il percorso predefinito sui binari ci impedisca di esplorare liberamente il mondo dei Pokémon, dovremo produrci in manovre fotografiche frenetiche, per esempio quando avremo solo qualche secondo per ritrarre un gruppo di rari Charmander.
Lo scenario è abbastanza essenziale, ma i veri protagonisti sono splendidamente animati e sempre pronti a mettersi in mostra per l'obiettivo in cambio di qualche mela. Fotografare Pikachu che saltella su una tavola da surf è emozionante e torneremo più volte sugli stessi percorsi per prendere nuove immagini. Insomma, è come fare un safari in un parco popolato dai Pokémon. L'unico problema è che la longevità del gioco potrebbe essere limitata.
Per attraversare ognuno dei sette livelli bastano un paio di minuti, perciò non ci metteremo molto a fotografare tutti i mostri.
Recensione completa sul prossimo numero.



VIENI, VIENI, PIKACHU...

All'inizio non avremo che un sacchetto di mele per attirare allo scoperto i Pokémon. Più avanti però otterremo palle Pester, un flauto e un'opzione per velocizzare il nostro veicolo...



I Pikachu amano le mele: pur di averle fanno ogni sorta di acrobazia.



Suoniamo il Poké-flauto! Il suo suono fatato farà ballare questi Jynx per noi!



Le palle Pester sono ottime per stordire i Pokémon e fotografarli prima che si riprendano.



L'opzione per velocizzare il veicolo ci permetterà di scattare foto come questa.

FUORI L'ALBUM!

Non ha senso scattare foto grandiose se poi non possiamo ficcarle in un album e usarle per annoiare gli amici. Pokémon Snap ci permette di salvare fino a 60 foto sulla scheda e ammirarle a piacimento.



Distruggiamo la barriera di Mew con qualche palla Pester e potremo portarci a casa foto così!

GIUDICE ARBITRO

È il dottor Okido a giudicare le nostre foto, confrontando le immagini di ciascun Pokémon con quelle precedenti che ritraggono lo stesso mostro prima di assegnarci dei punti.



Ecco il dottor Okido, il più grande esperto mondiale di foto di Pokémon. È lui la nostra guida in Pokémon Snap.



Le nostre foto vengono valutate rispetto alle nostre migliori immagini precedenti.

BENE / MALE

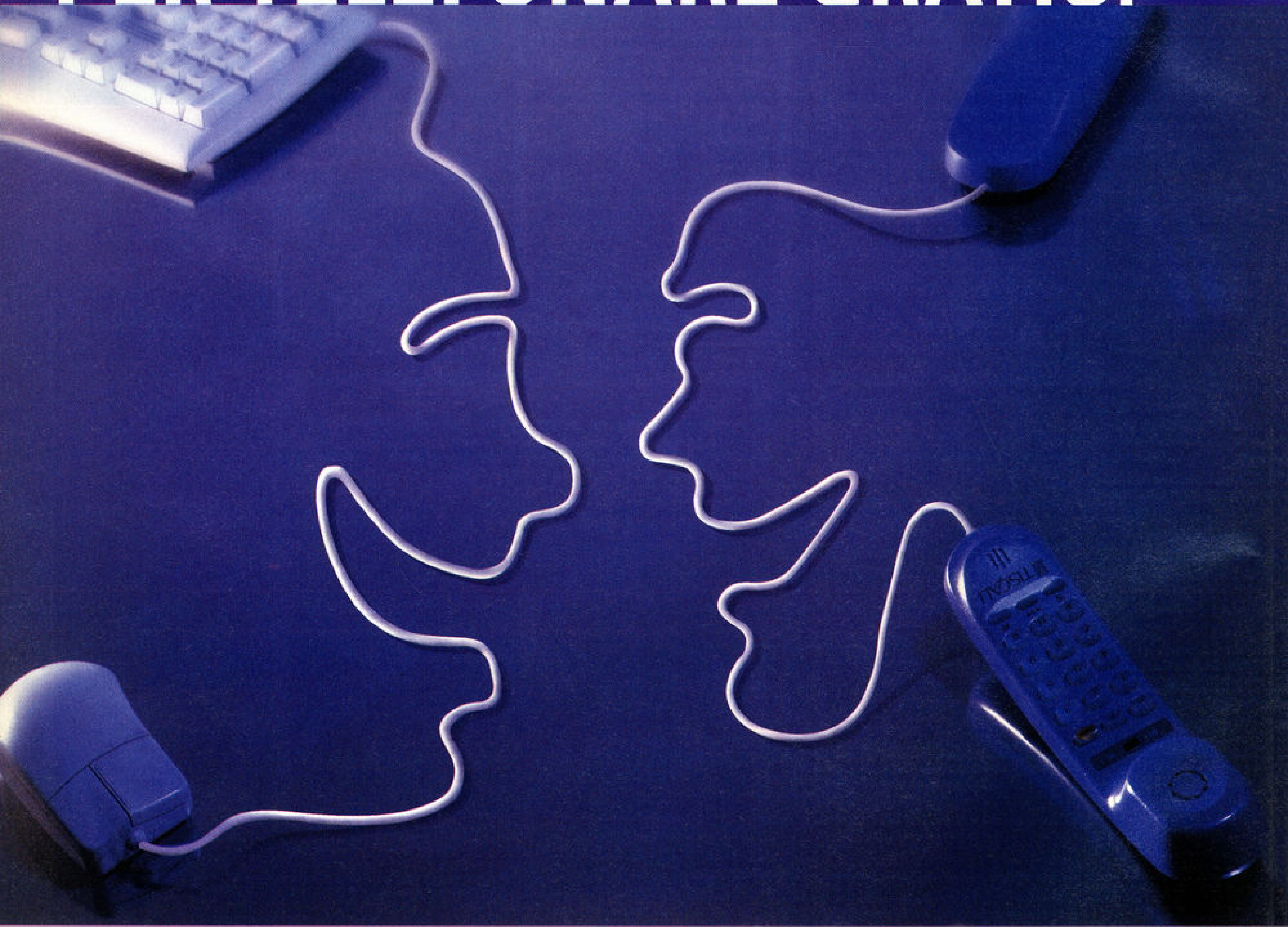
È un'idea originalissima, che ci dimostra ancora una volta quanto sono adorabili questi Pokémon.

Quando li avremo fotografati tutti, la cartuccia del gioco finirà ben presto in un cassetto.

QUANDO USCIRÀ?

Il gioco ha già conquistato Giappone e America e uscirà in Europa in ottobre.

TISCALI VOISPRING.
DA OGGI USI INTERNET PER TELEFONARE GRATIS.



PER LA PRIMA VOLTA IN EUROPA, UN SERVIZIO COMPLETO E GRATUITO DI TELEFONIA INTERNET.

800 91.00.91
Servizio Clienti

Voispring è un servizio di telefonia che permette di usare il computer collegato a Internet come un normale telefono per fare e ricevere telefonate gratuite da tutta Italia.
Con Tiscali Voispring hai:

1. Telefonate gratuite*: mentre sei collegato a Internet con Tiscali Net puoi chiamare gratis qualunque telefono della rete fissa, sia in urbana che in interurbana.

2. Seconda linea virtuale gratuita: un numero aggiuntivo sul quale puoi ricevere le telefonate anche mentre la tua linea è occupata perché navighi in Internet.

3. Trasferimento di chiamata gratuito: permette di trasferire, verso qualunque telefono della rete fissa nazionale, le telefonate in arrivo.

4. Segreteria telefonica gratuita: consultabile via Internet come un qualsiasi messaggio di posta elettronica.

Con Voispring, Tiscali firma la nuova rivoluzione della rete: il primo servizio completo di telefonia Internet in Europa, gratis per tutti gli abbonati Tiscali Net.

*L'unico costo che si sostiene è quello della chiamata di collegamento a Internet.

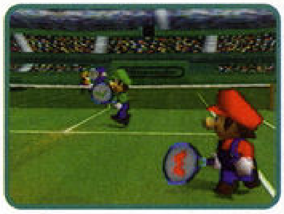
Voispring.com

TISCALINET.it

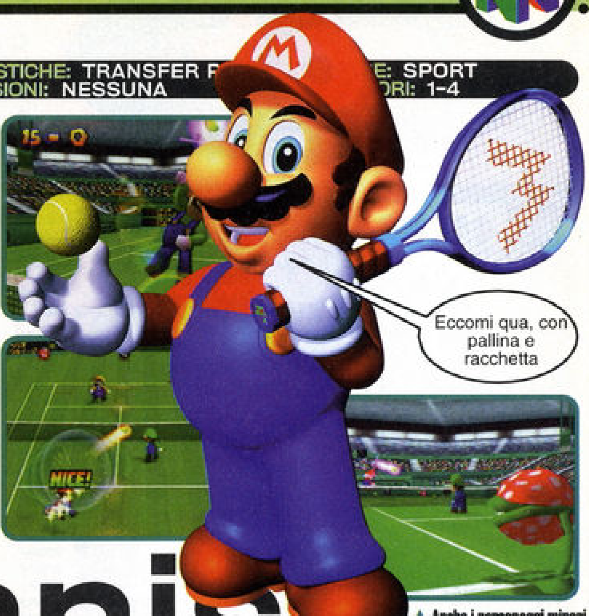
IN USCITA A: N.D. FORMATO: NINTENDO 64 PREZZO: N.D. SVILUPPATORE: CAMELOT EDITORE: NINTENDO CARATTERISTICHE: TRANSFER P... ALTRE VERSIONI: NESSUNA ...E: SPORT ...ORI: 1-4



Le partite in doppio a quattro giocatori potrebbero perfino farci dimenticare la modalità a più giocatori di Mario Kart.







Anche i personaggi minori del mondo di Mario sono presenti nel ruolo di palline e piante-piranha guardalinee.

Mario Tennis

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Golf, go-kart, salvataggi di Peach e ora anche il tennis. Mario farebbe **qualsiasi cosa... tranne l'idraulico!**

Tutti ricordiamo che Mario Golf era il gioco di golf adatto anche a chi non sopporta il golf e ci aspettiamo meraviglie analoghe da Mario Tennis, soprattutto visto che a sviluppare il gioco è la stessa casa, Camelot.

Come nel caso di Virtua Tennis di Sega e dell'ancora grande Smash Court Tennis, confidiamo che sarà un titolo talmente avvincente da nascondere il fatto che come sport il tennis vero e proprio sia, diciamolo sottovoce, abbastanza fiacco. Mario Tennis comprende un cast di 16 personaggi, con tutti i prevedibili volti noti quali Mario, Luigi, Wario, Donkey Kong, Yoshi, eccetera, più numerose facce nuove, come il nuovo e allampanato fratello di Luigi, la ragazza Boo, Baby Mario e Birdo, tratto da Super Mario Bros 2. L'azione sulla terra battuta è organizzata nelle modalità Exhibition, Tournament e a più giocatori; potremo mettere alla prova la nostra abilità in numerose sfide, per esempio spedendo la palla attraverso dei cerchi o affrontando a colpi di volée una pianta-piranha spara-palline.

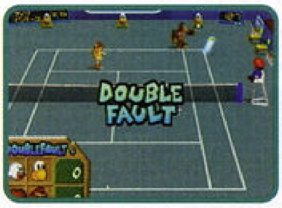
Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Mario Golf	87%
Mario Kart	93%
Super Smash Bros	91%
Mario Party	88%
Mario Party 2	86%

IN CAMPO

Possiamo scordarci i campi d'erba di Wimbledon: qui i campi sono ambientati nel Mushroom Kingdom, perciò il campo Bowser's Castle è appeso a catene sopra a un pozzo di lava. Altre follie in puro stile Nintendo saranno garantite dai bonus in stile Mario Kart. In base alle partite da noi giocate all'E3, possiamo dire che Mario Tennis sarà grandioso. I comandi sono deliziosamente semplici: basta correre dov'è la palla, premere il pulsante per prepararci al colpo e premerlo di nuovo per tirare. Se tireremo con troppo anticipo colpiremo comunque la palla, ma con una potenza ridotta. Inoltre la palla non finisce quasi mai fuori campo e i continui effetti speciali garantiscono partite di tennis assolutamente irresistibili.



Quando non gioca, Mario siede sul sedile dell'arbitro, come in Tennis per Game Boy!



Ogni tiro innesca fantastici effetti speciali nella palla e nella racchetta.

> ... Il campo **Bowser's Castle** dondola appeso a delle **catene sopra** della lava...

MODALITÀ

Come è ovvio attendersi dalla grande Nintendo, Mario Tennis sarà zeppo di modalità bonus. Ideale per fare pratica è la modalità Challenge, che comprende prove a tempo e di controllo della palla. C'è poi una modalità Battle, in cui dovremo lanciare contro gli avversari bucce di banana.



La modalità Ring di Mario Golf era già difficile; qui serve a mettere a dura prova il servizio e la volée di Donkey Kong.



Sarà una versione tennistica della modalità Battle di Mario Kart? Speriamo!

SMASH!

Nintendo ha schierato una squadra di campioni per Mario Tennis, inserendovi sia le star più celebri sia un tipetto rosa che non si vedeva dai tempi di Super Mario Bros 2 per NES! Prepariamoci inoltre a qualche nuovo ingresso nel clan Nintendo. Waluigi è l'alter ego cattivo di Luigi, nonché fratello più smilzo di Wario. Con una simile ricetta, il divertimento non potrà che essere favoloso!



In Mario Tennis, Donkey Kong ha a disposizione un campo con banani e palme.



È tornato! Come "chi"? È Birdo, il personaggio del classico titolo per NES Super Mario Bros 2, no?



Ecco il nuovo personaggio Nintendo, in tutto il suo allampanato splendore. Waluigi gioca in doppio con Wario.

BENE > MALE

Un classico esempio della giocabilità Nintendo, con tutti i celebri personaggi e tante novità su cui mettere le mani.

È un gioco di tennis, ma non facciamoci spaventare: non assomiglierà a niente di ciò che conosciamo.

QUANDO USCIRÀ?

Quando leggeremo queste righe sarà già uscito in Giappone. Siamo in attesa di una data di pubblicazione in Europa.

IN USCITA A: OTTOBRE | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: SEGA | EDITORE: SEGA | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: MUSICALE | GIOCATORI: 1



Ecco Ulala, la star di Space Channel 5. È il personaggio televisivo più amato della galassia!



▲ Ulala ha un gran seguito! Più terrestri salveremo, più numerosa sarà la nostra troupe.



▲ Oltre che battere gli alieni nel ballo dovremo anche sparare loro addosso. Ulala è eccezionale con la pistola a raggi!

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Personaggi giocabili	1
Livelli	4
Alieni	centinaia
Arma migliore	pistola a raggi

Space Channel 5

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

E vai! Sega si prepara a farci fare un tuffo nel passato al ritmo dei pezzi più strambi dai tempi del Saturn!

Se c'è un gioco da tenere veramente d'occhio nei prossimi mesi, è senz'altro Space Channel 5. Gli abbiamo dato un'occhiata e ci ha completamente conquistati! La storia è più o meno questa: ancora una volta, gli alieni attaccano la Terra! Invece di ridurci tutti in poltiglia, però, gli extraterrestri ci catturano per costringerci a ballare al ritmo della loro ipnotica musica spaziale!

PAZZESCO

OK, detto così suona un po' assurdo: ma non è finita qui. Il nostro ruolo è quello di Ulala, reporter musicale di Space Channel 5; sarà compito nostro turlupinare gli alieni e salvare i terrestri da essi rapiti.

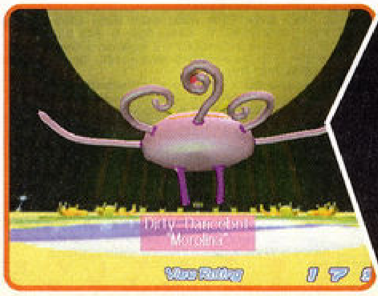
Ci sono delle analogie con PaRappa The Rappa, perché dovremo ripetere con precisione i passi di danza degli alieni. Se quelli fanno due passi avanti e uno a sinistra, dovremo farlo anche noi. A ogni mossa sbagliata il punteggio dello spettacolo diminuirà. Se calerà troppo, Space Channel 5 chiuderà e Ulala perderà il lavoro. Ballando qua e là per i livelli noteremo musiche veramente bizzarre. L'atmosfera è a metà tra il futuro e gli anni '70: tutti indossano pantaloni a zampa di elefante, short e stivali pacchiani e tutti hanno voglia di ballare! Si tratta di un gioco pazzesco, ma davvero divertentissimo e la grafica, che combina splendidi scenari pre-renderizzati e poligoni di gran classe, è una vera gioia per gli occhi. Presto pubblicheremo una recensione completa!

> "...si tratta di un gioco pazzesco, ma davvero divertentis-simo..."

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Ecco The Dolphin	54%
Virtual Fighter 3TB	90%
House of the Dead 2	81%
Sonic Adventure	91%
ChuChu Rocket	81%



IN PISTA, ALIENI!

Gli alieni, o Moralien come si chiamano qui, non saranno forse ben intenzionati, ma i loro metodi ci piacciono. Sono graziosi e colorati e preferiscono la danza alla guerra; quanto alle loro pistole a raggi, non fanno più male di una pistola ad acqua. Come ballerini però sono favolosi e non vanno sottovalutati. In ogni livello dovremo affrontare uno dei loro grossi boss danzanti...

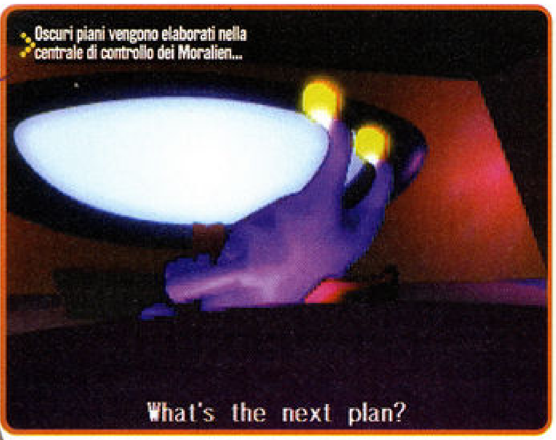


Qui affrontiamo i perfidi Moralien sul tetto dello spazioporto. Facciamogliela vedere!!!

BALLO SPAZIALE!

Arrivano i Moralien! Malgrado vogliano conquistare la Terra, sono davvero dei bei tipi. È difficile trovare in loro qualcosa di sgradevole.





Oscuri piani vengono elaborati nella centrale di controllo dei Moralien...



Le abilità di ballerina e di tiratrice di Ulala saranno messe a dura prova.



Ecco Ulala somministrare a un Moralien una bella razione di raggi!

DISCOTECHE

I luoghi in cui sfideremo gli alieni a passo di danza sono splendidi. Il gioco inizia nello spazioporto, che si trova sulla Terra, per poi condurci nello spazio profondo, dove dovremo sfidare gli alieni al loro stesso gioco... il tutto ha uno stile eccezionale.



▲ Dopo aver liberato la stazione spaziale, saliamo sul tetto per completare l'opera.



▲ Il secondo livello è ambientato a bordo di un incrociatore da turismo.

Prime Impressioni

Senti il basso come pompa!

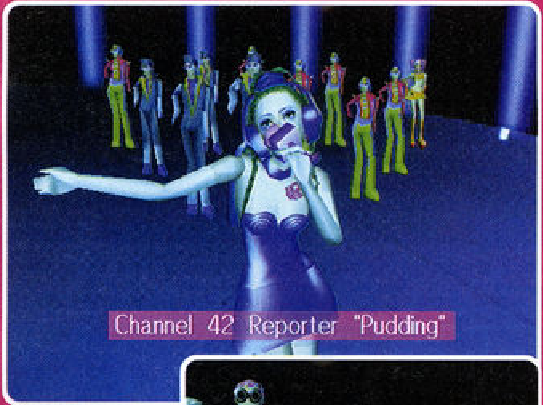


Dal momento in cui avvieremo Space Channel 5 a quello in cui lo chiuderemo, sul nostro volto rimarrà stampata una smorfia incontrollabile. È veramente divertentissimo giocarci e sebbene possa risultare a tratti difficile e un po' frustrante, continueremo a riprenderlo in mano fino al completamento. La prima cosa che si nota in questo gioco è il suo stile: è puramente funky, molto anni '80 e tende decisamente al kitsch.
Tutti indossano vestiti spaziali alla Buck Rogers, tranne naturalmente gli alieni, che hanno il classico aspetto alieno di una volta.
Niente mostri alla Alien e zanne affilate, qui: gli alieni sono variopinti, hanno strani arnesi in testa e un aspetto nel complesso molto grazioso. Il che rappresenta una piacevole pausa dalle sanguinarie mostruosità a cui siamo abituati. Quanto alla musica... che dire? È talmente irresistibile che non si riesce a stare fermi.
Si potrebbe tranquillamente tenere Space Channel 5 come sottofondo in una festa...
In breve, il gioco si può riassumere nei seguenti elementi: ballo, pistole a raggi e anni '70.
Non vediamo l'ora di mettere le mani sulla versione europea... sarà assolutamente eccezionale!



LA CONCORRENZA!

In certi punti del gioco incontreremo presentatori rivali che tenteranno di batterci nel ballo davanti alle telecamere per far crollare il nostro ascolto...



▲ Pudding compare nel primo livello. Crede di poter vincere facilmente, ma non è difficile batterla.



► Battendo Pudding otterremo uno dei membri del suo gruppo. Eccolo mentre accompagna la musica con la chitarra!



◄ Jaguar fa un po' troppo il galletto. Mettiamolo a posto noi.



▼ I presentatori possono essere tosti, perché si muovono più rapidamente degli alieni.

PISTOLA A RAGGI!

Per salvare gli ostaggi non basta ballare. Abbiamo due pulsanti di fuoco: uno per la pistola a raggi e uno per il raggio di salvataggio. Non facciamo confusione o friggeremo qualcuno.



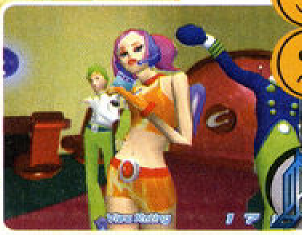
Mano alle armi! È divertente bersagliare gli alieni e gli ostaggi approveranno di sicuro.

PERSONAGGI SPECIALI

Tra gli ostaggi troveremo alcuni importanti personaggi da salvare. Se ci riusciremo vedremo aumentare il nostro punteggio e otterremo nuovi membri per la nostra troupe.



◄ Ecco Space Diva: è la più grande ballerina del sistema solare ed è pure affascinante.



► Il capitano della nave ci saluta con il cappello incontrandoci.

BENE > MALE

☺ È divertentissimo da giocare e ha un delizioso stile anni '70. Che roba, ragazzi!

☹ L'azione di gioco rischia di stancare in fretta: una volta capito il funzionamento, è un po' come "strega comanda colore".

> QUANDO USCIRÀ?

È già uscito in America, perciò le prime copie dovrebbero arrivare qui tra non molto.

IN USCITA A: OTTOBRE | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: VCC | EDITORE: CRAVE | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-4



È veloce, frenetico: diamo tutti il benvenuto a Magforce Racing.

Magforce Racing

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Finora il DreamCast è stato privo di cloni di Wipeout 3, ma ora ce n'è uno nuovo...

Andarsene in giro a un metro dal terreno su una pista futuristica a bordo di una macchina da formula uno che sembra un'astronave è qualcosa che francamente abbiamo già visto. Siamo stati stupiti da Wipeout 3 sulla PlayStation, abbiamo fatto gli occhioni per F-Zero X su N64, ma cosa porta di nuovo il Dreamcast? Magforce Racing, naturalmente! Da quel che abbiamo visto non è nemmeno così male. È proprio quello che ci aspettiamo da un gioco di corse futuristiche: è veloce e ci sono un sacco di armi da raccogliere lungo la strada. In effetti la differenza maggiore tra questo e altri giochi dello stesso tipo è che con le straordinarie capacità grafiche del Dreamcast ha un aspetto delizioso. Il gioco va che è una bellezza ed è anche fluido, quindi non ci dovrebbe esser fine all'emozione dell'alta velocità.

Un po' di storia
Dalla stessa casa...
Killer Loop.............................84%

ATTREZZATURE

Magforce Racing ha un sacco di armi e alcune possono anche essere cumulate: raccogliamo tre Missili Semplici e potremo lanciarli tutti insieme in una salva devastante ed è una cosa grandiosa.



▲ Lo 'Zoccolo Cosmico' non ha mai avuto un vero successo come alternativa alle scarpe...



▲ I potenziamenti sono dei piccoli furfanti ed è molto facile passare e non prenderli.

L'unica cosa che ci preoccupa è che possa essere considerato come qualcosa di vecchio: non l'abbiamo già visto sulla PlayStation, non una ma tre volte? Speriamo che la sua mancanza di originalità non lo tradisca. D'altra parte la grafica fantastica, la colonna sonora tecno e il controllo fluido dovrebbero essere abbastanza per convincerci. La verità viene dalla meditazione, dicono, quindi avremo una recensione completa su GM del mese prossimo.

"... è veloce e ci sono un sacco di armi da raccogliere lungo la strada..."

E MARTE!

La scelta dei tracciati è tra percorsi nelle Hawaii, a Mosca, sull'Himalaya e naturalmente su Marte. Come l'altro clone di Wipeout, Rollcage, i percorsi confondono il nostro senso dell'orientamento quando invertono di 360° la direzione della pista. Come la vita, dà la sensazione delle montagne russe.



▲ Uniamo la velocità a dei tunnel disegnati benissimo e alcune notevoli svolte e abbiamo la ricetta per un divertimento che fonde il cervello.



▲ È abbastanza da dare il voltastomaco.

BECCATI QUESTO, AMICO!

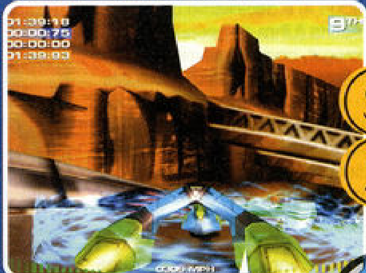
Non ci sono molte armi di cui dovremmo preoccuparci particolarmente, ma hanno tutte un bell'aspetto. Schizzando sopra le icone viola otteniamo un'arma. All'inizio sarà qualcosa di poco utile come delle mine o roba del genere. Ma passiamo su un'altra e le mine diventeranno un 'Missile Semplice', che può diventare un Missile a Ricerca Guidata e così via. La scelta è tra l'usare le armi subito o cumularle per renderle più efficaci. Qualcosa su cui meditare...



▲ Il Raggio Traente è ottimo per agganciare le navi nemiche e catapultarsi dopo di loro. PIIIISTAAAAA!



▲ La maggior parte delle armi è dotata di un sistema che permette di sparare a navi al di là dell'orizzonte. Bello!



▲ Nessun gioco di corse del futuro sarebbe completo senza l'onnipresente scudo d'energia. Siamo invincibili!

BENE / MALE

È veloce e divertente. Finalmente anche chi ha un Dreamcast può godersi le corse stile Wipeout.

È tutto un po' troppo liscio per il suo stesso bene. E il triciclo futuristico è davvero un'idea da matti.

QUANDO USCIRÀ?

Non gli manca niente (a parte un po' più di personalità) e aspetta solo di essere messo sullo scaffale.

IN USCITA A: ORA (GIAPPONE) | FORMATO: PLAYSTATION2 | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: ATLUS | EDITORE: ATLUS | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: FOTO | GIOCATORI: 1


Già, è così: la premessa alla base di Primal Image è proprio strana. Molto strana.


Più si zooma sulla modella più punti si fanno nella modalità Memory.



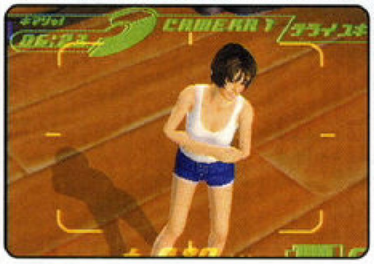
Primal Image

NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI!... NOVITÀ!... PRIME IMMAGINI

Un po' più indietro, un po' più indietro, un po' a sinistra, ecco, fermo lì! ! Ops, ho dimenticato la pellicola...

Ti faccio gli occhi rossi (col flash)!

Abbiamo solo sei scatti disponibili in modalità Memory, quindi usiamoli saggiamente e non sprechiamoli!


▲ Il numero in fondo allo schermo ci dice quanti punti abbiamo ottenuto per una foto in particolare.


▲ Il cappello da cowboy in finta pelle di leopardo è simpatico, ma non si può dire lo stesso di quel bavero di pelliccia.


▲ Complimenti! Abbiamo ottenuto un enorme arbitrario punteggio di 1034 punti per questa foto del pavimento.

Non c'è mai stata carenza di strani giochi per console. E, come ci mostra Vib Ribbon, ciò che è strano può essere buono. Questo, probabilmente, è quello che si sono detti gli sviluppatori, quelli di Atlus, quando hanno prodotto Primal Image. Perché, come Vib, Primal Image non è proprio un gioco. Sfortunatamente il paragone si ferma qui. Se però ci siamo immaginati nel ruolo di un fotografo di moda, allora Primal Image può stuzzicare il nostro interesse.

SCATTA!

La modalità Memory è quanto di più vicino vada Primal Image ad avere qualche elemento di gioco. Scegliamo la modella (ce ne sono quattro tra cui scegliere, compresa una che assomiglia a Reiko Nagase di Ridge 4) e decidiamo come vestirla (Uhm, in bikini o da cowgirl, cosa vogliamo?) Una macchina fotografica in visuale in prima persona ruota intorno alla nostra cavinissima signovina (o signora) e abbiamo dieci secondi per scattare le migliori foto possibili. A ciascuna foto è dato un punteggio fino a cento: se guadagniamo abbastanza punti ci sono dati in premio degli oggetti di scena, come chitarre e sedie, da usare nella modalità Producer del gioco. In confronto alle scattanti stranezze della modalità Memory, la modalità Producer è una faccenda più comoda in cui abbiamo tutto il tempo che vogliamo per organizzare la foto nel modo migliore. Possiamo scegliere cinque location, tra cui un nightclub e una piscina, e possiamo manipolare e manovrare la modella e qualsiasi oggetto di scena abbiamo vinto nella modalità Memory fin quando siamo soddisfatti. C'è persino un'opzione per plasmare l'esatta posizione delle varie parti del corpo della modella, come le braccia, le gambe, le mani, il petto e la testa. Non è molto diverso da un elaborato demo grafico con delle manopole ma almeno è qualcosa di diverso dalla solfa di giochi di guida o di combattimento che la PS2 offre al momento.

> "... abbiamo tutto il tempo per organizzare la foto nel modo migliore ..."

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

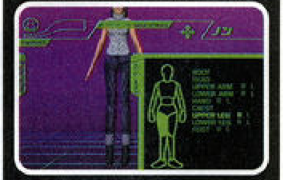
Persona	56%
Thousand Arms	69%
Snowboard Kids	81%


Stranamente Naomi, Kate e Elle hanno scelto di non essere incluse.

IN POSA!

La parte Producer del gioco ci permette di modificare quasi ogni elemento per ottenere la foto migliore. Possiamo persino indicare alla modella quale espressione facciale vogliamo che abbia. La cosa migliore, però, è costringerle ad assumere le pose più ridicole. Alla fin fine non c'è nessuno scopo nella cosa.


▲ Non sapremmo chi potrebbe essere attratto da questa cosa. Comunque si possono scegliere cinque ambientazioni.


▲ Tutta una serie di parti del corpo è completamente mobile. Più che altro si tratta di un bel demo grafico.

BENE > MALE

È originale, il che è sempre una buona cosa, ed è qualcosa di diverso da tutti quei seguiti per PS2.

Praticamente non è giocabile e non si capisce quale sia lo scopo.

QUANDO USCIRÀ?

È già uscito in Giappone ma non aspettiamoci che arrivi presto in Europa.

La Guida

I TRUCCHI DEGLI ULTIMI GIOCHI - I TRUCCHI DEGLI ULTIMI GIOCHI -

PERFECT DARK™

A tutti gli agenti in servizio: i nostri uomini migliori hanno lavorato giorno e notte per creare questa guida, che elenca tutte le missioni e gli obiettivi necessari per battere Datadyne in modalità Perfect Agent...

MISSIONE 1 – Datadyne Central – Defezione





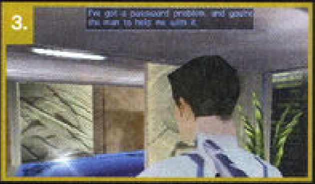
1. Disattivare il sistema di sicurezza interna.
Una volta nell'edificio, piazziamo una mina ECM sul pannello a sinistra della rampa.



2. Ottenere la collana con il codice.
Localizziamo l'ufficio di Cassandra e azioniamo l'interruttore sulla scrivania per sbloccare le porte; tramortiamo Cassandra per prendere la collana.

3. Scaricare i file del progetto.
Scortiamo l'impiegato fino a un terminale. Tramortiamolo e usiamo il Datalink sul computer.

4. Disattivare il sistema di sicurezza esterna.



Troviamo la stanza della sicurezza nella zona della reception: si trova nel retro, oltre una porta marrone. Piazziamo una mina ECM sul pannello in basso a sinistra.

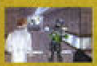
5. Entrare nel laboratorio.
Varchiamo l'altra porta marrone nella reception per trovare l'ascensore che conduce al laboratorio.



TRUCCHI

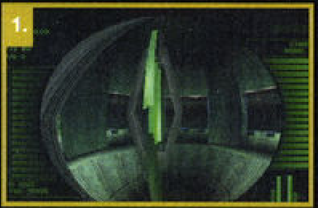
Completiamo il livello per ottenere la modalità Classic Sight.
Completiamo la missione in meno di 1 minuto e 30 in modalità Special Agent per ottenere il trucco Marquis of Queensbury.

MISSIONE 1 – Datadyne Research – Indagine





1. Olografare l'isotopo.
Troviamo la stanza illuminata in verde. Non entriamo, ma usiamo il CamSpy per olografare l'isotopo.



2. Avviare il ciclo di manutenzione di sicurezza.
Troviamo la porta marrone della manutenzione utilizzata dai robot. Troviamo il robot fermo.



Usiamo il Datalink su entrambi i terminali per avviare il ciclo.

3. Chiudere gli esperimenti.
Sul percorso per la sezione 3 ci sono tre esperimenti da interrompere. Minacciamo gli scienziati, che li interromperanno.

4. Impadronirsi delle tecnologie.
Ci sono tre tecnologie sperimentali da sottrarre: visore notturno, scudo e pistola Avenger.

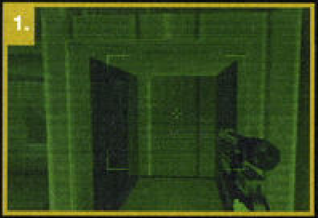


5. Scovare il dottor Caroll.
Dopo aver affrontato tutte le trappole teseci da Datadyne, troveremo il dottore al termine del livello.

MISSIONE 1 – Datadyne Central – Estrazione







1. Riattivare l'ascensore.
Per riattivare l'ascensore usiamo il computer nell'ultima stanza al 21° piano. Uccidiamo le guardie del corpo di questo piano.

2. Distruggere l'Hovercopter.
Saliamo al 23° piano e troviamo il lanciarazzi. Usiamolo per distruggere l'Hovercopter con qualche colpo ben piazzato.

3. Le guardie del corpo di Cassandra.
Usiamo l'interruttore della luce per accecarle temporaneamente.

4. Incontro all'eliporto.
Risaliamo semplicemente sul tetto.



MISSIONE 2

Villa Carrington – Ostaggio 1



1.

1. Salvare il negoziatore.
Usiamo il fucile da cecchino per abbattere le due guardie sulla banchina.

2. Eliminare i cecchini.
Anche qui, usiamo il fucile da cecchino.

3. Attivare il generatore del vento.
Azioniamo gli interruttori sul generatore e sul mulino.

4. Eliminare gli hacker.
Li troveremo nelle due stanze del computer della villa.

5. Catturare una guardia Datadyne.
Catturiamo la guardia della villa.

6. Salvare Carrington.
Uccidiamo le guardie nelle cantine: Carrington è in fondo.



4.

TRUCCHI
Completiamo la missione per ottenere il trucco Sniper Rifle.
Completiamo la missione in meno di 2 minuti e 30 in modalità Secret Agent per ottenere l'Hit and Run Buddy.

MISSIONE 3

Chicago – Manovre furtive



3.



4.

1. Recuperare l'equipaggiamento.
Lo troveremo al termine del canale di scolo.

2. Attaccare un segnalatore alla limousine parcheggiata.
Usiamo i piccoli tunnel che partono dal canale di scolo per trovare la limousine.

3. Preparare una via di fuga.
Usiamo una mina per abbattere una delle porte bloccate sulla scala antincendio.



5.

4. Creare una diversione.
Riprogrammiamo il taxi.

5. Accedere all'edificio G5.
Aspettiamo che il taxi si schianti e, mentre tutti saranno distratti, corriamo nell'ascensore.

TRUCCHI
Completiamo la missione per ottenere il trucco DK Mode.



MISSIONE 3

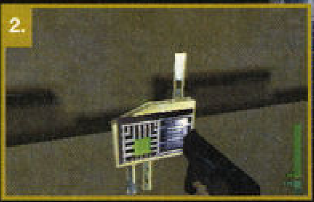
Edificio G5 – Ricognizione

1. Disattivare il generatore di campo.
Imbocchiamo la porta accanto al sistema d'allarme. Spariamo alla console a sinistra per disattivare il generatore.

2. Disattivare la griglia laser.
Spegniamo i quattro interruttori per disattivare la griglia laser.

3. Fotografare i cospiratori.
Strisciamo lungo i cavi sul soffitto fino a non poter più proseguire. Usiamo il CamSpy per fotografare i cospiratori a colloquio.

4. Recuperare il disco di riserva del dott. Caroll nella cassaforte.
Usiamo il Door Decoder sulla console per aprire la cassaforte.



2.



4.

5. Uscire dall'edificio.
Azioniamo il pulsante di detonazione della mina e troviamo la porta che conduce alla scala anticendio.

MISSIONE 4

Area 51 – Infiltrazione

1. Disattivare il radar di intercettazione aerea.
Usiamo l'esplosivo sul terminale nella sala radar.



4.

2. Installare il Comms Device sul radar.
Abbassiamo il riflettore e lanciamoci sopra il Comms Rider.

3. Disattivare tutti i Robot Interceptor.
Sono le moto che non possiamo cavalcare. Spariamo loro addosso per distruggerli.

4. Accedere all'area dell'hangar.
Nell'area in cui compare l'ultimo Interceptor, uccidiamo il tecnico per avere la chiave. Nella stessa area, usiamo la chiave su uno dei pannelli a lato delle porte a serranda.

5. Contattare la spia CI.
Varchiamo le porte sotto la rampa: troveremo un Jonathan dall'aria colpevole.

MISSIONE 4

Area 51 – Salvataggio



1. Distruggere le testimonianze.
Usiamo l'Uplink sui computer per disattivare il sistema di sicurezza e sbloccare una porta. Distruggiamo il PC dietro di essa.

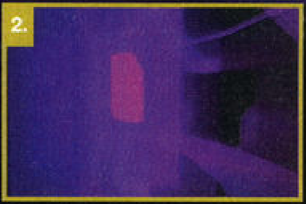
2. Trovare la prova.
Jo percepirà il nostro ingresso nell'area del laboratorio. Spingiamo i muri per aprire le celle. Studiamole con il visore a raggi x per registrarle come forma di vita.

3. Ottenere e usare il travestimento del tecnico del laboratorio.
Esaminiamo gli armadietti vicino alle docce per trovare il travestimento.

4. Accedere al laboratorio delle autopsie.
Dirigiamoci verso la porta del laboratorio, vicino al buco da noi prodotto nel muro.

5. Salvare il sopravvissuto.
Corriamo nell'area interna del laboratorio e salviamo l'unico sopravvissuto.


1.


2.

MISSIONE 4

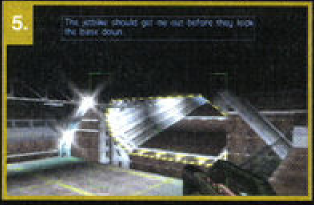
Area 51 – Fuga

1. Localizzare il medipack alieno.
Usiamo la latta e una pallottola per far saltare il vetro, attiviamo la console all'interno e corriamo oltre la porta.

2. Incontro con la spia CI.
Proseguiamo all'interno della stanza per raggiungere Jon.

3. Localizzare l'hangar segreto.
Copriamo Jon mentre apre un ingresso all'hangar segreto ed entriamoci.

4. Salvare la guardia del corpo Maian.
Apriamo la porta dell'hangar per scovare il Maian.


5.

5. Fuga dall'Area 51.
Facciamo aprire gli hangar a Jon, coprendolo, oppure apriamoli noi stessi; prendiamo una hoverbike e dirigiamoci verso la superficie.

MISSIONE 5

Base Aerea – Spionaggio

1. Trovare il travestimento ed entrare nella base.
Percorriamo il tunnel e spariamo alla guardia e alla cameriera per ottenere il travestimento.

2. Controllare l'equipaggiamento.
Troviamo il nastro trasportatore, selezioniamo la valigetta nel nostro inventario e premiamo B per lasciarla cadere.

3. Disattivare il sistema di monitoraggio.
Dopo aver abbattuto i due uomini, premiamo il pulsante sulla console.

4. Recuperare i piani di volo nella cassaforte.
Troviamo gli uffici. Accucciamoci e spostiamoci in fondo a destra. Attiviamo l'interruttore per raggiungere la cassaforte.



5.

5. Come salire sull'aereo presidenziale.
Raggiungiamo il piano terra e l'aereo. Saliamo con l'ascensore ed entriamo nel velivolo.

MISSIONE 5

Aereo Presidenziale - Antiterrorismo



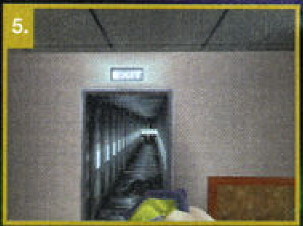
1. Localizzare e recuperare l'equipaggiamento.
Tramortiamo la guardia nella stiva. Premiamo l'interruttore accanto all'ascensore per riavere la valigetta.

2. Localizzare il presidente.
Si trova nel posto più ovvio, in cima alle scale, nell'appartamento presidenziale.

3. Portare il presidente nella capsula di salvataggio.
Troviamo la cucina: proprio all'esterno c'è una botola. Apriamola per raggiungere la capsula.

4. Assicurare il piano di volo dell'aereo presidenziale.
Localizziamo la cabina: tutto l'equipaggio sarà morto. Premiamo l'interruttore rosso per attivare il pilota automatico: saremo quasi salvi.


2.



5.

5. Staccare l'UFO dall'aereo presidenziale.
Lanciamo una mina nel cordone ombelicale metallico.

MISSIONE 5

Zona dell'impatto – Scontro





1. Recuperare il Medical Scanner presidenziale.
Troviamo i resti dell'aereo. Lo scanner è nella valigetta a destra.


1.

2. Attivare il raggio SOS.
Localizziamo la capsula di salvataggio presidenziale. Apriamola e premiamo l'interruttore per attivare il raggio SOS.

3. Disattivare il dispositivo di emergenza.
Distruggiamo l'UFO con due mine telecomandate.

4. Eliminare il clone del presidente.
Il clone è quello con la cravatta slacciata. Uccidiamolo.


3.

5. Localizzare e salvare il presidente.
Usiamo lo scanner per localizzare il presidente. Trovatolo, riportiamolo da Elvis. Il nostro amichetto grigio lo difenderà.


5.

TRUCCHI
Completiamo la missione per ottenere il trucco Perfect Darkness.
Completiamo la missione in meno di 2 minuti e 50 per ottenere il trucco DY357-LX.

MISSIONE 6

Pelagic – Esplorazione

1. Disattivare la fonte di energia primaria.
Usiamo lo scanner a raggi X e attiviamo i quattro interruttori verdi. Scendiamo le scale e azioniamo l'interruttore appena apparso.

2. Mettere al sicuro i laboratori e i dati.
Tramortiamo con la pistola i due scienziati nel laboratorio per impadronirci dei dischi.

3. Disattivare il GPS e il pilota automatico.
Minacciamo gli scienziati nella sala di comando in cima alle scale: disattiveranno il dispositivo.

4. Attivare l'ascensore Moon Pool.
Attiviamo il monitor a destra nella stanza per far uscire il sottomarino dalla vasca.



5. Incontro e fuga con Elvis.
Elvis si trova sul fondo della nave, perciò dovremo rifare tutta la strada a ritroso.

TRUCCHI Completiamo la missione per ottenere il trucco Enemy Rockets.

MISSIONE 6

Abissi – Eliminazione!



1. Attivare i teletrasporti.
Se ne occuperà Elvis, quando lo condurremo nel posto giusto.
2. Disattivare il Cetan Megaweapon.
Usiamo il Farsight per trovare le due casse nascoste e distruggiamole entrambe.
3. Rendere sicura la sala di comando
Raggiungiamo la sala di comando e uccidiamo chiunque tenti di entrare.
4. Ristabilire la personalità del dott. Caroll.
Usiamo il disco di riserva per il povero dottor Caroll.
5. Fuga dalla nave Cetan.
Ritorniamo al punto di partenza della missione in meno di un minuto per fuggire dalla nave prima che esploda.





Recuperiamo la personalità originale del dottor Caroll e prepariamoci a correre.

TRUCCHI Completiamo la missione in meno di 7 minuti e 27 in modalità Perfect Agent per ottenere il trucco Farsight.

MISSIONE 7

Carrington Institute – Difesa







1. Riattivare le difese automatiche.
Troviamo tutti i cannoni e i pannelli di comando accanto. Attiviamoli per ripristinare le difese.
2. Liberare gli ostaggi.
Ritorniamo agli uffici; per riuscire dovremo salvare almeno quattro dei sette ostaggi.
3. Recuperare l'RC-P120.
Attiviamo il terminale del poligono di tiro.
4. Distruggere le informazioni.
Distruggiamo la cassaforte nell'ufficio di Carrington con una granata Devastator.
5. Disattivare la bomba.
Usiamo il Data Uplink sulla nave Skedar in uno degli hangar.



TRUCCHI Completiamo la missione per ottenere il trucco Enemy Shield.
Completiamo la missione in meno di 1 minuto e 45 in modalità Agent per ottenere il trucco Super Shield.

MISSIONE 8

La nave – Attacco dissimulato



1. Disattivare la schermatura.
Distruggiamo i tre terminali nella stanza fuori dalla nostra cella.

2. Aprire le porte dell'hangar.
Saliamo con l'ascensore e attiviamo il terminale a sinistra.

3. Il sistema di navigazione.
Saliamo sull'ascensore con Elvis: leggerà lui la mappa stellare.

4. Sabotare i motori.
Spariamo alle morse che trattengono il nucleo. Questo esploderà entro 10 secondi, perciò battiamocela.

5. Prendere il controllo del ponte.
Raggiungiamo il ponte della nave. Uccidiamo tutti gli Skedar e prendiamo il timone: ora avremo il controllo della nave.





Raggiungiamo la sala di controllo e uccidiamo lo Skedar da lontano.

MISSIONE 9

Rovine Skedar – Il tempio

1. Identificare gli obiettivi nel tempio.
Usiamo l'R-Tracker per localizzare ogni pilastro; questi varieranno di volta in volta. Piazziamo su ognuno un amplificatore.

2. Attivare il ponte.
Spingiamo la pietra segnata contro il pannello.

3. Accedere al santuario interno.
Usiamo una qualsiasi arma scarica sull'altare.

4. Distruggere l'esercito segreto Skedar.
Ci sono solo sette Skedar... non è molto come esercito!



5. Il capo Skedar.
Aspettiamo che rigeneri lo scudo e che le insegne sopra di lui brillino. Distruggiamolo un pezzo per volta, eliminando una sezione ogni volta che ricarica.

LA GALLERIA DI GM

#42 Final Fantasy 9





SERVIZIO SEGRETI



La nostra amica esperta in trucchi di videogiochi mette a disposizione le sue conoscenze per **soddisfare le nostre esigenze di trucchi!**

DOOM 64

Password

Terraformer:
CT5KQBYTSVS?FJK7
Main Engineering:
B7P9H6FRHQ0Z??Z
Holding Area:
C7BTHJZ2SDZZYDKB
Tech Centre:
WR5HRTXX5C7DYSPB
Alpha Quadrant:
V87NRTZSGCNDN5PB
Research Lab:
VR9HRTX55C3PFSPB
Final Outpost:
Y9KCR271XDMT6M5B
Even simpler:
YSNQVF0LM61NYB5B
Bleeding:
X8ZQQFXSLF5NPJNB
Terrorcore:
5QW3XFXNC73DFHVB
Altar of Pain
4?T3QF04BB1F6JLB
Dark Citadel
4Q5MQKWWBCRXY9VB



▲ Ragazzi, non avvicinatevi o potrei fare una follia.



▲ Ecco, l'ho fatta. E non venitemi a dire che non vi avevo avvertiti!





▲ Ecco un bel viaggetto perfetto per lavare la macchina.



Unitevi a noi!

Se siamo disposti a fare qualche ricerca e siamo così bravi da scoprire dei trucchi e segreti interessanti possiamo entrare anche noi a far parte della squadra di "agenti segreti" di Servizio Segreti. Una volta trovato il nostro trucco scriviamolo a:
Servizio Segreti - Games Master
Oku Studio
Via Cesalpino 12, 20128, Milano

CRASH TEAM RACING (PS)

Crash And Burn

Per utilizzare questi codici, andiamo nella schermata principale e mentre premiamo L1 & R1 inseriamo:

Maschere illimitate

←, △, →, ←, →, ↓

Wumpa Fruit illimitati

↓, →, →, ↓, ↓

Demo di Spyro 2

↓, ○, △, →

Bombe illimitate

△, →, ↓, →, ↑, △, ←



▲ L'alito assassino di Wartortle è più che sufficiente per Oth-venom.

SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN (DC)

Trucchi per tutti

Mettiamo il gioco in pausa, premiamo L o R mentre inseriamo il codice e otterremo una conferma sonora:

Fire Glyph
Su, Su, Destra, Su, Y, X, Destra

Soul Reaver
Giù, Y, X, Destra, Destra, Giù, Giù, Sinistra, Y, Giù, Destra

Tutte le abilità
Su, Su, Giù, Destra, Destra, Sinistra, B, Destra, Sinistra, Giù

Porta l'energia al livello successivo
Destra , A, Sinistra, Y, Su, Giù

Riempie l'energia
Giù, B, Su, Sinistra, Su, Sinistra

Massima energia
Destra , B, Giù, Su, Giù, Su

Sunlight Glyph
Sinistra , B, Sinistra, Destra, Destra, Su, Su, Sinistra

TONY HAWK'S (PS)

Salti mortali

In modalità career, teniamo premuto L1 e inseriamo:

Teste giganti

□, ○, ↑, ←, ←

Sblocca tutte le aree di allenamento

□, △, ↑, ↓

Sblocca tutto

○, →, ↑, ↓, ○, →, ↑, □, △

Selezione del livello

△, →, ↑, □, △, ←, ↑, □, △

WCW NITRO (PS)

Sblocca tutti i wrestler

Mettiamo il gioco in pausa e premiamo:
R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2

MEDIEVIL 2

Menu dei trucchi

Per il menu dei trucchi, mettiamo il gioco in pausa e premiamo △, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →

BOMBA (PS)

Nuove squadre

Brasile 1970: R1, R1, R1, →
Inghilterra 1966: L1, L1, L1, →
All Time Star: L2, L2, L2, →
Star europee: L2, ↓, ↓, →

AGE OF EMPIRES (PC)

Segreti imperiali

Premiamo Invio per far comparire la finestra di dialogo durante il gioco e inseriamo uno di questi codici:

1000 pietre
Rockon
1000 unità di legno
Lumberjack
1000 pezzi d'oro
Robin Hood
Mappa completa
Macros
Vittoria immediata
I r winner
Sconfitta immediata
Resign
Suicidio
wimpywimpywimpy



▲ Ah, la marina! Bellissimi posti da vedere e nemici in quantità...

NO FEAR DOWNHILL BIKING (PS)

Andiamo al Time Trial e, selezioniamo 'Yes'. Quindi inseriamo:

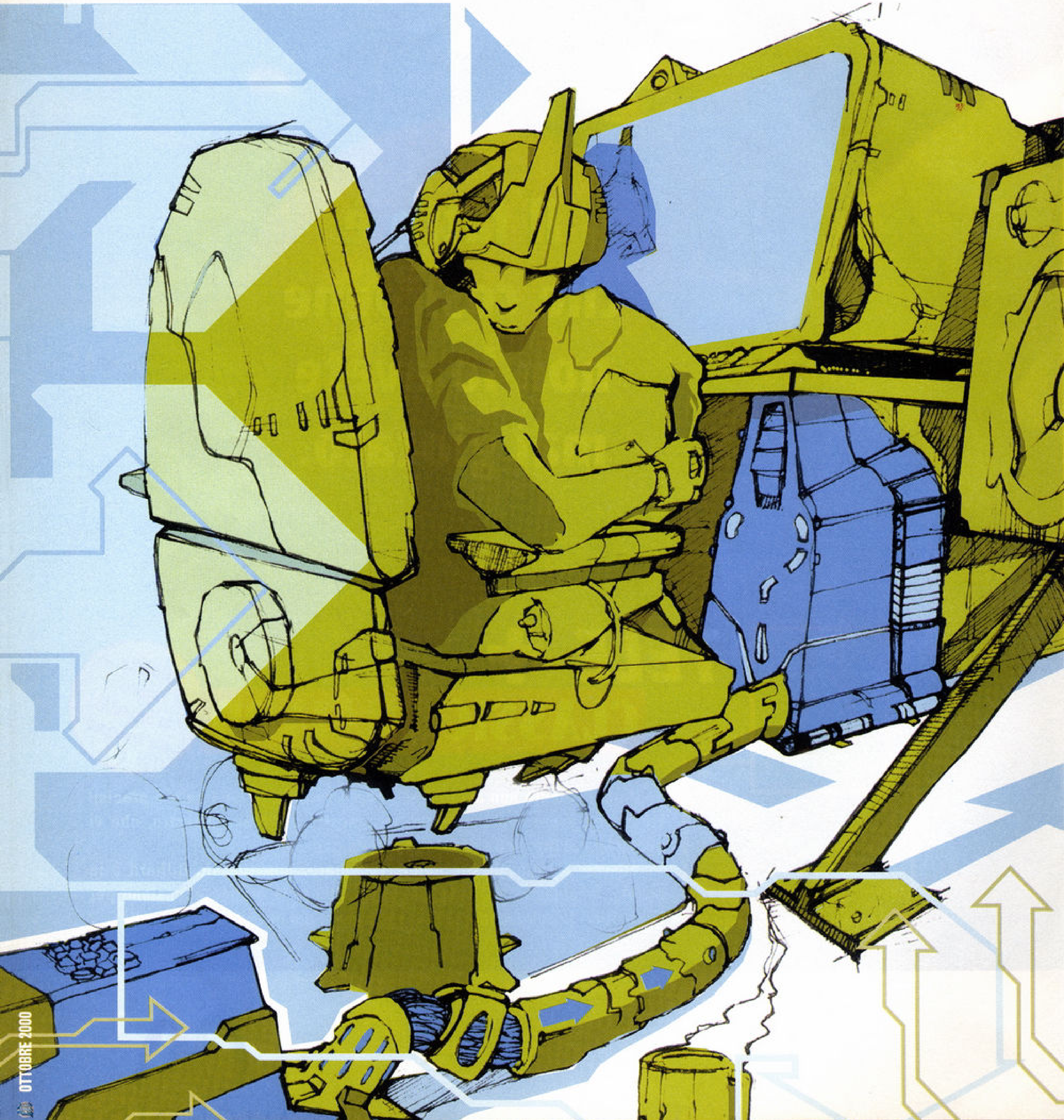
LOTSOFFEAR
Tutti i percorsi
ABDUCTION
Percorso alieno
TOONITUP
Percorso cartoon
JACKEDIN
Percorso VR
LOTSOFGEAR
Tutti gli accessori
GOOBERS
Tutti i piloti
EDOMRORRIM
Modalità specchio
TIREFRAME
Modalità Wire-frame
BIGFLOATER
Bassa gravità.




X TECNOLOGIES
PC and PlayStation™ accessories
Visitate lo Stand CTO
smau DUEMILA
PAD. 17 Sal. II
Play together
Dark Rumble
analog/vibration function
Memory Cards
Play5 - multi adaptor
Super Mito - digital standard joypad
Roadstar - compact wheel vibration function
Ducati Corse - racing handlebar
CTO S.p.A.
Via Piemonte, 7/f - 40069 Zola Predosa - Bologna, Italy
Ph. +39 051 6167711 - Fax +39 051 753418
www.xtecnologies.com


Il gioco
lo conoscete
tutti.
CANAL+
MULTIMEDIA


Il fatto è che così bene non lo avete mai giocato.
TELE +
CLASSIC BILLIARD
L'UNICO GIOCO DI BILIARDO ALL'ITALIANA !!!!
Probabilmente non avete mai giocato su biliardi così belli e precisi. Forse non avete avuto neanche un maestro, un bravo maestro, che vi guidasse nel tiro, nella direzione e nella copertura.
Adesso, a tutto questo, potete rimediare. Tele+Classic Billiard è la scuola, la palestra, la sfida che vi si addice, la grande occasione per tirare fuori lo spaccone che è in voi e tirare giù quei dannati 5 birilli.



Il mondo in Rete

Il futuro ci sorride... ed è a banda larga

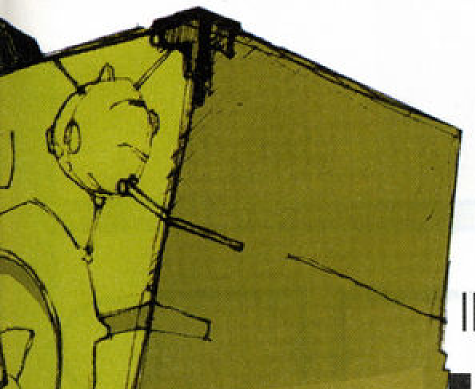


Illustrazione di: *sereo*

Immaginiamo di poter scegliere ogni volta che vogliamo qualsiasi videogioco o film. E poi musica, notizie, e-mail e sfide in rete, il tutto accessibile con la semplice pressione di un tasto! Grazie alla nuova generazione di console, questo futuro è più vicino di quanto non crediamo...

Banda larga: che cos'è?

Sappiamo come il nostro PC o il nostro Dreamcast si collegano con Internet attraverso un modem?
I dati vengono trasmessi attraverso le linee telefoniche; a ciascun capo c'è un computer che li trasforma in immagini e parole sullo schermo. Per le e-mail va benissimo così, ma le linee telefoniche non sono in grado di trasmettere abbastanza velocemente i dati relativi a immagini in movimento o suoni di qualità CD. Per questo su Internet le immagini dei film sono così piccole e sgranate e il suono così scadente.
La soluzione consiste nello scaricare prima tutti i dati e quindi riprodurli tutti in una volta. Lo scaricamento di un singolo CD richiede però oltre 21 ore: chi sarebbe disposto ad aspettare così a lungo?
Per scaricare un DVD, poi, occorrerebbe un tempo 13 volte superiore... La soluzione è appunto la connessione a banda larga, che invece di usare le linee telefoniche spara i dati a velocità impressionanti attraverso appositi cavi domestici. La velocità standard di trasmissione è di 100 milioni di byte al secondo, pari a 100 MB, contro i 56000 byte / 56 KB di un modem telefonico. Accidenti!

Che vuol dire tutto ciò?

Vuol dire che la connessione a banda larga è il futuro del divertimento on-line. Nel futuro non acquisteremo più i CD e i DVD nei negozi: li selezioneremo con i nostri X-Box, PS2, Dolphin o PC, scaricandoceli sul disco rigido in pochi secondi! Su Internet potremo acquistare film e musica di ogni tipo e i prezzi saranno inferiori, in quanto pagheremo solo i dati e non il CD, la confezione e le spese di trasporto!
Ci saranno centinaia di canali con materiale video e audio relativo a tutti i nostri programmi televisivi, gruppi e argomenti preferiti. Potremo digitare il nome di un qualsiasi brano, film, gioco o programma televisivo e visualizzarlo all'istante per poche migliaia di lire! Dopo averlo visionato, potremo cancellarlo dal nostro disco rigido per lasciare spazio a qualcos'altro, o trasferirlo sui nuovi DVD riscrivibili per conservarlo.



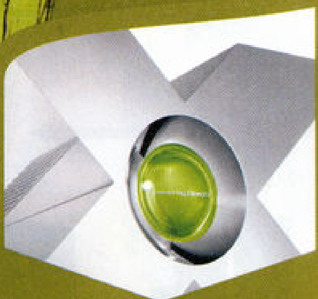
La PlayStation2 non dispone di modem incorporato: per usarla in rete sarà necessaria la connessione a banda larga.

Come avere tutto ciò?

Occorrono due cose: primo, un sistema con interfaccia a banda larga, come l'X-Box o la versione espansa della PlayStation2 descritta più avanti; secondo, una connessione domestica a banda larga. I problemi sono legati soprattutto al secondo punto.
Chi dispone già di una TV via cavo è a buon punto. Presto le società del settore offriranno linee ad alta velocità. Anche se non abbiamo la TV via cavo, però, non tutto è perduto. Ci sono progetti relativi alla possibilità di connettersi via antenna satellitare digitale e Fastweb ha da poco lanciato il suo sistema di connessione a fibra ottica nella zona di Milano. Purtroppo i costi sono ancora proibitivi, ma col tempo si abbasseranno sicuramente.

Quando?

Non prima della fine del 2001. Sarà l'avvento dell'X-Box e della PlayStation2 "espansa" a dare veramente il via alla cosa. Per il momento è il PC a guidare la corsa: le interfacce per la connessione a banda larga sono già disponibili per quei fortunati che hanno in casa i collegamenti giusti. Manca ancora però un mercato di prodotti e servizi digitali adeguati. Questo si svilupperà soltanto sulla scia dei milioni di utenti di X-Box e PlayStation2 che solcheranno il nuovo spazio elettronico alla ricerca di prodotti da acquistare!



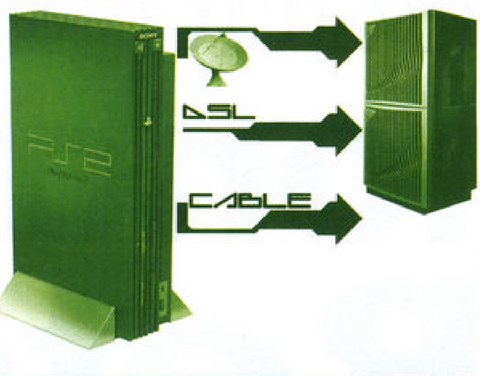
X-Box

L'X-Box, che uscirà nel 2001, disporrà di interfaccia a banda larga e di un piccolo disco rigido da 6 GB in cui potremo archiviare notevoli quantità di dati. Il suo vantaggio rispetto alla PS2 è il fatto che la connessione è incorporata: non sarà necessario acquistare periferiche. Sarà possibile collegarsi istantaneamente a qualsiasi rete di PC: finalmente il gioco di gruppo in rete sarà davvero rapido, scorrevole e privo di intoppi.



Il demo di Microsoft suggerisce la presenza di una notevole potenza nell'X-Box.

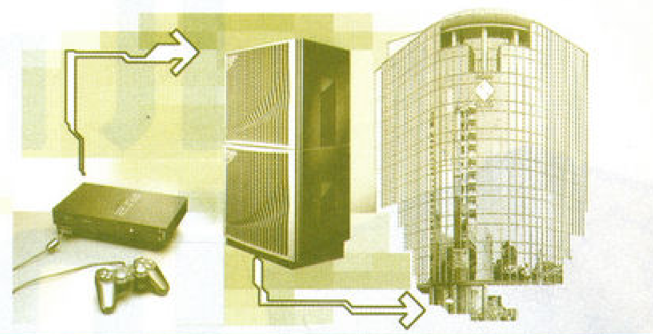
La prima fase del progetto a banda larga di Sony prevede la connessione della nostra PlayStation2 al più vicino server Sony. Probabilmente la connessione sarà via cavo.
Si tratterà di una linea ad alta velocità collegata direttamente con la nostra casa: ci sta lavorando una rete crescente di società televisive e telefoniche.
La velocità della connessione sarà circa 1000 volte quella degli attuali modem. Va poi citato il sistema Digital Subscriber Line o DSL, che si serve delle normali linee telefoniche ma è 30 volte più veloce del modem. Infine, sarà possibile connettersi tramite antenna satellitare digitale. Non male, eh?



PlayStation 2 + Sony Server

PlayStation 2 + Sony Server + SONY HQ

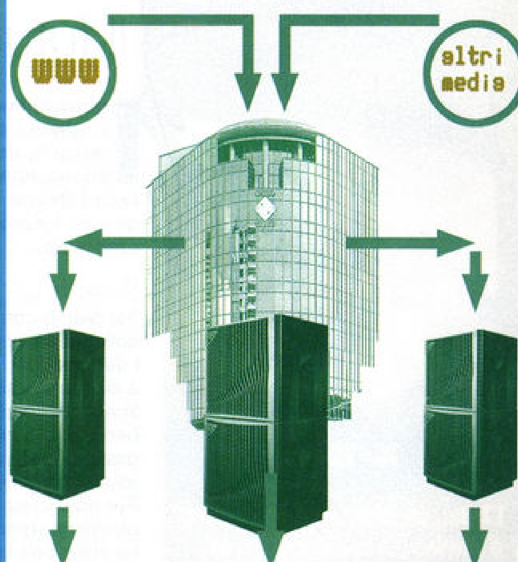
Naturalmente, una volta trasmessi i nostri dati al server Sony dovremo attendere che questo si colleghi con un quartier generale Sony. Se la PlayStation2 avrà successo, ci saranno server simili sparsi in tutta Europa.



connecting...

Una quantità così impressionante di dati sparata attraverso quel semplice cavetto collegato alla PlayStation2? Giochi scaricabili in pochi secondi e sfide in rete con avversari di tutto il mondo? Come può funzionare?!





Che genere di "contenuti" ci metterà a disposizione Sony grazie a questa miracolosa banda larga? Si ritiene che oltre alla normale Internet accessibile da PC e Dreamcast, Sony metterà a nostra disposizione strumenti propri presso i suoi server. Pensiamo a film prodotti da Warner Bros, album di qualità digitale e, ciò che più conta, una marea di splendidi giochi.
Con la banda larga potremo scaricarci tutto questo!

Contenuti + Sony HQ + Server



La prospettiva forse più esaltante è quella di connettersi ad altre PlayStation2, per una bella sfida on-line. Con una simile velocità di connessione i titoli di strategia in tempo reale, di corse e di ruolo gireranno senza il minimo intoppo!

PS2 + Server + PS2

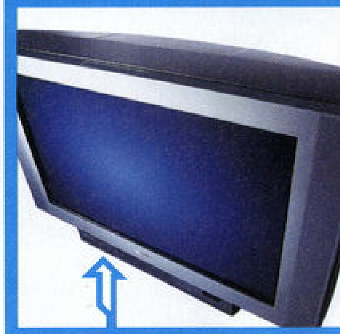
USB/iLink



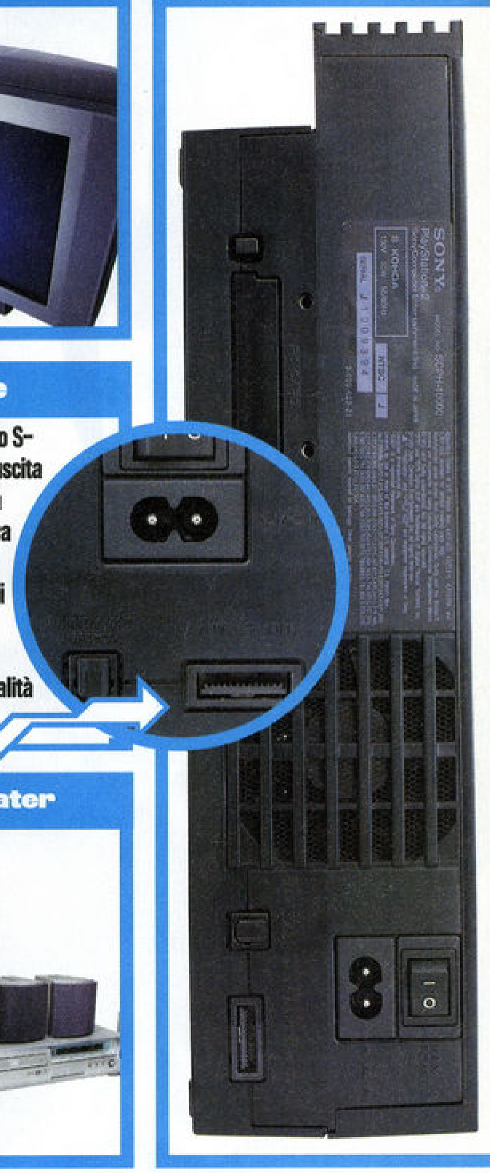
Lettore MP3



TV



A/V Ottico digitale



Ingressi

Sul retro della PlayStation2 ci sono due ingressi fondamentali. Il primo è l'inevitabile doppio ingresso USB, al quale vanno collegati comandi, mouse, tastiere e modem. Più interessante è l'iLink, un ingresso per il trasferimento di dati ad alta velocità collegabile a qualsiasi dispositivo digitale, dalla videocamera al lettore MP3.

Uscite

Oltre alle uscite SCART o S-Video AV, c'è anche un'uscita ottica digitale tramite la quale collegare la nostra PlayStation2 agli impianti cinematografici domestici per goderci effetti surround Dolby Digital e immagini di qualità straordinaria.

Videocamere digitali



Home theater



Playstation 2

La PlayStation2 uscirà il 26 novembre. La versione venduta NON consentirà alcuna forma di connessione, mancando anche di modem incorporato in stile Dreamcast, ma nel 2001 uscirà un'espansione con disco rigido e interfaccia a banda larga. La PlayStation2 su cui potremo presto mettere le mani è diversa da quella che infuria attualmente in Giappone.

Poiché Sony aveva una certa fretta di mettere in commercio la console, la periferica a banda larga di cui sopra era stata progettata per la connessione tramite un piccolo ingresso PCMCIA come quello dei PC, presente sul retro della PlayStation2. Il caso è simile a quello dell'ingresso Serial I/O della PlayStation originale, inserito per l'eventualità che Sony dovesse aumentare la potenza della console in un secondo tempo per battere la concorrenza. La periferica a banda larga con disco rigido è stata da poco presentata in Giappone: è un brutto aggeggio da collocare accanto alla console e collegare con un grappolo di cavi. La buona notizia è che l'intervallo di tempo extra tra il lancio in Giappone e quello in Europa ha permesso a Sony di sfruttare meglio lo spazio, progettando un'espansione del tutto interna. L'accessorio, che uscirà nel 2001, andrà infatti inserito nell'ingresso sul retro. Oltre all'interfaccia a banda larga, la periferica conterrà anche un disco rigido su cui potremo salvare vaste quantità di giochi e dati scaricati.

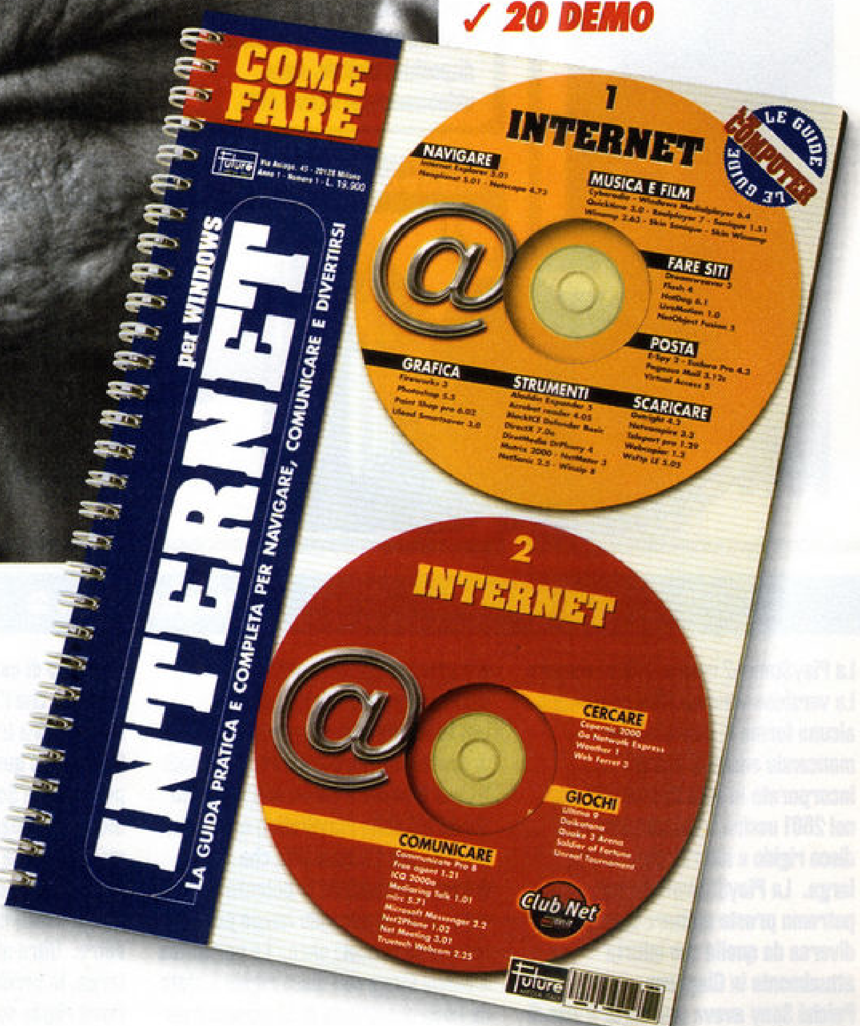


Il boss di Sony US Kaz Hirai presenta l'espansione all'E3 di Los Angeles di quest'anno.

CE LA PUOI FARE.



- ✓ GUIDA SEMPLICE
- ✓ 2 CD-ROM
- ✓ 2 PROGRAMMI COMPLETI
- ✓ 12 STRUMENTI UTILI
- ✓ 5 GIOCHI
- ✓ 20 DEMO



È in edicola

COME FARE *Internet*

la prima guida pratica e davvero chiara per navigare su Internet subito e senza problemi.

Future MEDIA ITALY

Ulysse

LE NOSTRE PROVE

LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PIU' CALDE! LE PROVE PI

LA SEZIONE DELLE PROVE

Benvenuti! State per entrare nella zona di prove e recensioni più approfondita, scrupolosa e senza peli sulla lingua di tutto il mondo! Facciamo tutto il possibile per provare TUTTI i giochi che escono TUTTI i mesi, assieme ai grandi successi che impazzano nel lontano Giappone o in America!

TOCA WORLD TOURING CARS



SFRECCIAMO COME DEI PAZZI CON TOCA! p.60



Gauntler Legends p.75



Chase the Express p.70

I PUNTEGGI

90 - 100% Il massimo dei videogiochi. Pensiamo seriamente all'acquisto.

80 - 90% Un bel gioco. Se ci piace il genere compriamolo!

70 - 80% Non male, ma non è un gioco eccezionale.

60 - 70% Forse un buon gioco rovinato da un difetto.

50 - 60% Solo nella media. Meglio rivolgersi altrove...

40 - 50% Niente da fare, non ci è proprio piaciuto.

30 - 40% Sembra proprio che manchino le basi dei videogiochi qui!

20 - 30% Brutto da vedere e da giocare. Stiamo alla larga.

10 - 20% Acquistarlo vorrebbe dire torturarci...

0 - 10% Il peggio del mondo dei videogiochi...

IL VERDETTO

I fatti — Tutto ciò che ci serve sapere...

Piloti	22
Costruttori	11
Circuiti	17
Livelli di difficoltà	4

La guida rapida ai dati più importanti dei videogiochi che proviamo su Games Master.

Un po' di storia — Dalla stessa casa...

FIFA '98	86%
FIFA '99	90%
FIFA 2000	78%
NHL 2000	46%
NBA LIVE 2000	91%
MADDEN NFL 2000	56%

Cosa hanno fatto in passato gli sviluppatori? Scopriamolo insieme!

Se il gioco prende più di 90% si merita questo bollino premio! Se c'è questo bollino significa che siamo in presenza di un gioco da comprare!

GM CAPOLAVORO

Vediamo come se la cava il gioco nei tre aspetti principali individuati da Games Master...
Grafica: Che aspetto ha? Come si muove?
Giocabilità: È divertente da giocare oppure troppo macchinoso?
Longevità: Ci durerà una vita o lo finiremo nel giro di una sola settimana?

il giudizio

GRAFICA Accettabile e godibile. La sensazione di volare è assolutamente perfetta.

GIOCABILITÀ Un po' macchinosa a tratti, con troppi ostacoli e comandi complessi.

LONGEVITÀ Se ci piace volare questo è sicuramente il gioco che fa per noi... per sempre!

Questo gioco è buono ma presenta alcuni difetti che diventano insopportabili alla lunga. Ottimo per gli appassionati.

Voto 70%

Il verdetto finale con il punteggio globale e con l'immancabile spiegazione a lato.

LE PROVE DI QUESTO MESE

IL PARADISO DEI PORTATILI p.84 • F1 World Grand Prix 2 (GBC) • Austin Powers (GBC) • Toonsylvania (GBC) • Konami Collection (GBC) • Crazy Castles 4 (GBC) • ISS 5 (GBC) • TG Rally (GBC) • WCW Mayhem (GBC) •

TOCA WORLD TOURING CARS (PS) 60
X-MAN MUTANT ACADEMY (PS) 64
SNO-CROSS (PS) 64
VIRTUA TENNIS (DC) 66
MR DRILLER (PS) 68
FRONT MISSION 3 (PS) 69
CHASE THE EXPRESS (PS) 70
VIB RIBBON (PS) 72
MAKEN X (DC) 72
GAUNTLET LEGENDS (DC) 75
SAMBA DE AMIGO (DC) 76
DIABLO 2 (PC) 78
DEEP FIGHTER (DC) 80
HIDDEN & DANGEROUS (DC) 83
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (GBC) 84
AUSTIN POWER (GBC) 84
TOONSYLVANIA (GBC) 84
KONAMI GB COLLECTION VOL.4 (GBC) .84
CRAZY CASTLES (GBC) 87
INTERNATIONAL SUPERSTAR (GBC) ..87
TG RALLY 2 (GBC) 87
WCW MAYHEM (GBC) 87
DEAD OR ALIVE 2 (DC) 88
DEUS EX (PC) 90






IN USCITA A: ORA | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: CODEMASTERS | EDITORE: CODEMASTERS | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-2

Ci va **una coppa di TOCA?** No, non è un gelato, ma una corsa su strada **ad alta velocità!**

TOCA
World Touring Cars

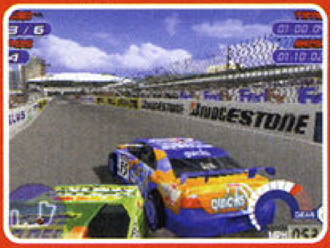
GM CAPOLAVORO

Niente da fare!

Le frecce rosse alla base dello schermo indicano la posizione della macchina dietro di noi.



▲ Vista la freccia rossa nell'angolo in basso a sinistra? Significa che c'è una macchina molto vicina a noi, proprio lì nell'angolo.



▲ Quando sappiamo da dove proviene la minaccia, diamoci da fare, altrimenti finiremo per farci sorpassare.



▲ Quando si gioca duro, però, le cose iniziano a farsi difficili.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Colin McRae	92%
Micro Maniacs	68%
LMA Manager	91%
Brian Lara Cricket	91%
Micro Machines 3	90%

IL MEGLIO

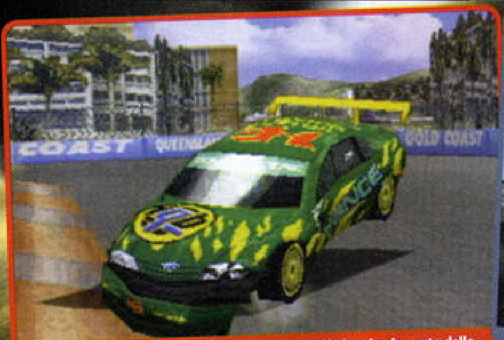


Superare una curva alla perfezione. Un colpo di freno a mano, uno di acceleratore e... via!

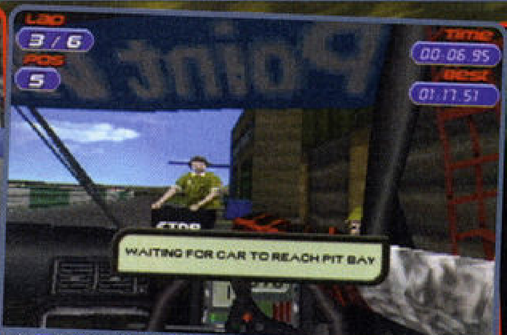
"**... lo scopo del gioco** non è sfasciare l'auto, **ma la** distruzione non è mai **stata un esercizio** così creativo..."

Ciao ciao!

In alcune piste la sosta ai box è obbligatoria: dovremo quindi sfruttare i nostri meccanici. Si occuperanno anche di eventuali problemi allo sterzo o al telaio, ma questo ci costerà secondi preziosi.



▲ Quando saremo andati a sbattere contro ogni singolo elemento della pista sarà il momento di passare ai box.



▲ All'ingresso nella corsia dei box il computer prende il controllo della nostra macchina, facendola andare a 60 all'ora.

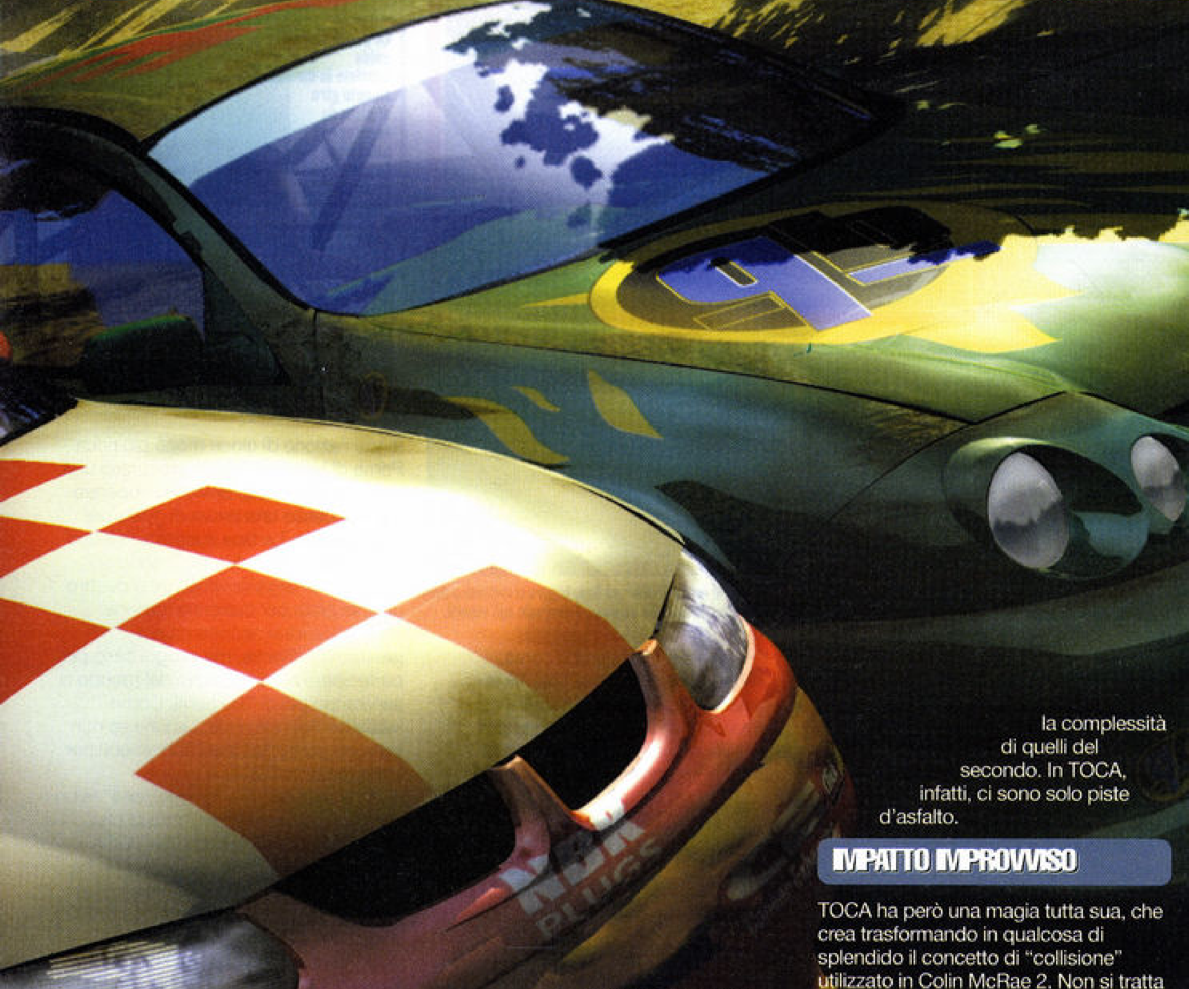


▲ I danni alla macchina non sono lì solo per fare scena. Se romperemo il motore o lo sterzo, la riparazione richiederà una lunga sosta ai box.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Piste	23
Macchine	42
N. massimo di macchine	16
Continenti	5



Perché "World Touring Cars"? Perché questo è un gioco di corse dedicato alle auto "da turismo", ossia ai modelli venduti al pubblico, solo con qualche adesivo in più sui paraurti. Tranne chi non ha mai sentito parlare di videogiochi, tutti sanno bene che di giochi di corse ne sono stati prodotti in quantità. Gli sviluppatori hanno ormai affrontato l'argomento in tutte le salse. Il fatto è, però, che in questo caso gli sviluppatori in questione sono quelli di Codemasters.

LA SQUADRA

I suddetti tipi di Codemasters hanno tutte le ragioni per essere orgogliosi del loro lavoro. Hanno appena pubblicato il possente Colin McRae 2 e ora raddoppiano il colpo con TOCA. Prevedibilmente, ci sono delle analogie tra i due giochi. In entrambi ci sono le macchine e una grafica granulosa ed entrambi sono titoli favolosi. Purtroppo a TOCA manca un po' del mordente di Colin McRae 2, soprattutto perché i circuiti del primo non hanno la varietà e la complessità di quelli del secondo. In TOCA, infatti, ci sono solo piste d'asfalto.

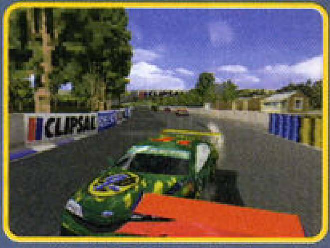
IMPATTO IMPROVVISO

TOCA ha però una magia tutta sua, che crea trasformando in qualcosa di splendido il concetto di "collisione" utilizzato in Colin McRae 2. Non si tratta certo di Destruction Derby e lo scopo del gioco non è sfasciare la macchina; la distruzione, però, non è mai stata un esercizio così creativo. Si comincia con il classico tamponamento: la macchina davanti a noi non si aspetta che superiamo una curva a 90° a 200 all'ora sfruttando il freno a mano e il muro... Così, la sbattiamo fuori strada. Se invece di un colpetto delicato si verifica un impatto un po' più aggressivo, il nostro paraurti si rompe, costringendoci ad affrontare i giri successivi con un grosso rottame di plastica che limita la nostra velocità. Se invece il cofano inizia a staccarsi, ben presto la forza centrifuga lo strapperà via del tutto, facendogli prendere il volo. Fantastico! I rottami, inoltre, rimangono

Matrix!



▲ Per assicurarci questo splendido effetto nei replay, imbocchiamo una curva stretta...



▲ ...a tutta velocità. Poi, quando le altre macchine rallentano, tamponiamo quella davanti a noi.


▲ Nel replay potremo quindi ammirare il danno riportato dalla nostra macchina da tutte le angolazioni.

Sfasciacarrozze!

È incredibile la quantità di danni che la macchina riesce a sopportare continuando comunque la gara. Di solito sono i paraurti a partire per primi, seguiti presto dal cofano. Quando poi esplode il motore... fantastico!



▲ Le macchine controllate dal computer sono spietate se cerchiamo di superarle.



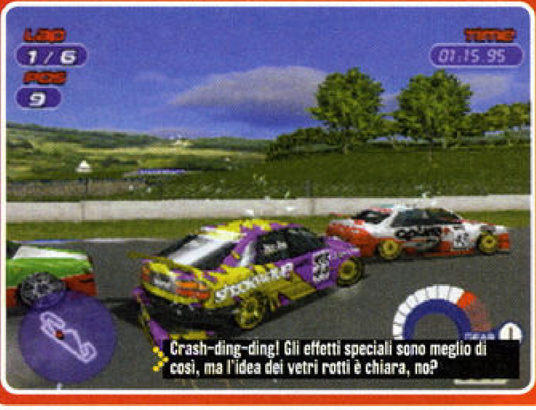
▲ I paraurti non servono a nulla e limitano la nostra velocità.

▼ Se continuiamo a guidare così la nostra macchina andrà a ramengo.



▼ I muri di cemento della pista australiana non perdonano.





Crash-ding-ding! Gli effetti speciali sono meglio di così, ma l'idea dei vetri rotti è chiara, no?



La maggior parte dei danni interessa la carrozzeria, ma anche lo sterzo e il motore possono rompersi.

Pilota offresi

Prima di tutto facciamoci un giro. Ogni campionato nazionale comprende squadre diverse: scegliamone una.





Scelta la macchina che ci piace di più, cerchiamo di fare colpo con la nostra abilità di piloti.

La prova di guida consiste in un singolo giro di pista da superare in un tempo limite non rigorosissimo





Superata la prova dovremo valutare l'offerta della squadra. Se la macchina non ci piace, potremo rifiutarla.

Tutto sott'occhio

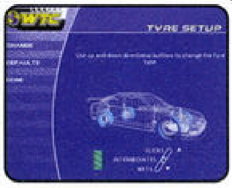
Prima di ogni gara potremo esaminare le condizioni atmosferiche e il tracciato della pista.





Queste informazioni ci serviranno per mettere a punto la macchina. Sulle piste con molte curve ci servirà un cambio con il rapporto corto.

Le opzioni di regolazione della macchina sono utili ma non indispensabili in TOCA: usiamole a nostra discrezione.





La scelta più importante è quella delle gomme: cambiarle durante la gara ci costerà tempo.





▲ TOCA va ad aggiungersi alla vasta schiera di grandi giochi di corse super-dettagliati per PlayStation.



▲ Anche al livello di difficoltà Easy le gare ci mettono a dura prova. Quanto al livello Expert... è riservato agli esperti.

sulla pista: a ogni giro dovremo fare attenzione a schivare il nostro paraurti.

PIRATI DELLA STRADA

La nostra abilità di piloti, reali o virtuali, non sarà la più spettacolare del mondo, ma in TOCA è impossibile evitare qualche brutto tamponamento, soprattutto perché gli altri 11 piloti controllati dal computer sono dei veri pazzi. Non hanno alcun rispetto per gli altri utenti della strada ed è una fortuna che i ciclisti non siano ammessi sulle piste: si verificherebbe qualche incidente... Anche ai livelli di difficoltà più bassi, le altre macchine ci vengono addosso continuamente. Quanto allo stile del gioco, beh, è una corsa. Ci sono le opzioni Time Trial, Multi-player e Free Ride, ma la scelta dei campioni è ovviamente la modalità Championship. Si tratta sempre di corse, ma la struttura della modalità rende l'azione di gioco molto più ricca. Prima di tutto dobbiamo procurarci una macchina: per farlo dovremo superare con successo una prova di guida per una squadra. La fase successiva è uno dei campionati nazionali. Ci sono sei diversi livelli organizzati su tre o quattro diverse piste per ciascuna nazione. Ogni squadra si aspetta da noi prestazioni diverse, ma in ogni caso per partecipare al campionato del mondo ci serviranno più di 100 punti. Come incentivo non c'è male... anche se non servono particolari incoraggiamenti per immergersi in TOCA: è troppo divertente. Il termine "simulazione" fa un po' paura, in quanto dà l'idea di una difficoltà insormontabile. Con TOCA possiamo stare tranquilli, però, perché questo titolo non dimentica mai che un videogioco deve essere prima di tutto divertente. La gente si dedica ai videogiochi proprio per divertirsi in modo virtuale; e le corse sono appunto un divertimento d'eccezione. Sfrecciare al volante della propria macchina è un'esperienza

> **... presto la forza centrifuga ci strapperà via del tutto il cofano, facendogli prendere il volo...**

Bel cruscotto!

La visuale dall'interno della macchina è inservibile, ma ha consentito agli sviluppatori di inserire deliziosi dettagli.



▲ Gli interni sono diversi per ciascuna macchina; questa visuale rende difficile guidare, ma è di grande effetto!



▲ Le gare notturne sono decisamente impegnative, specie con i fari rotti.



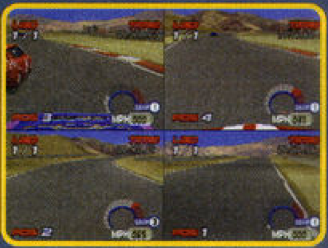
▲ Quando veniamo superati, il nostro pilota agita il pugno per la rabbia!

Tutti insieme

Come in Colin McRae, le opzioni a più giocatori non sono entusiasmanti. Con due giocatori ci sono solo quattro macchine controllate dal computer sulla pista. Quando si gioca in quattro, poi, tutti i dettagli scompaiono e la grafica diventa un po' piatta.



▲ La modalità a due è, classicamente, a schermo condiviso. Le macchine in pista sono sei in tutto: è una corsetta carina.



▲ Nella modalità a quattro i dettagli spariscono, ma la PlayStation fa comunque fatica. Non è certo il pezzo forte di TOCA.



Ci infiliamo a tutta birra in una curva e ci troviamo davanti un'altra macchina messa di traverso: è il momento di impiegare una tattica di evasione.





In pista

Le piste di TOCA non sono le più entusiasmanti del mondo, ma riproducono quelle del campionato TOCA vero.



▲ Le piste australiane presentano curve strette, delimitate da pericolosi muri di cemento.



▲ Molte delle macchine controllate dal computer amano frenare in curva; sfruttiamole per rallentare.



▲ Il circuito di Monza è ricco di lunghi rettilinei, ma le sue curve non sono certo una passeggiata.

entusiasmante. A nostra disposizione ci sono un freno a pedale e un freno a mano: sta a noi combinarne l'uso. Diversamente da alcuni titoli ultra-difficili, in cui superare le curve è piacevole quanto farsi estrarre un molare, TOCA ci consente un margine d'errore decisamente generoso prima di farci finire contro un muro. Con i comandi analogici potremo percorrere dolcemente le curve, oppure superarle slittando con il freno a mano in puro stile Driver. Se qualche limite può essere rilevato, è più dovuto alla PlayStation che al gioco in sé. Con titoli come Gran Turismo e Driving Emotion Type-S a fare bella mostra di sé in redazione, qualsiasi titolo per PlayStation non può che sfigurare.
A dire il vero la grafica, sebbene un po' sgranata, è estremamente dettagliata e per nulla disprezzabile.

L'unico momento in cui lascia un po' perplessi è quando entriamo nei box, dove ci accolgono dei raccapriccianti tizi barbuti a due dimensioni... terrificante.

SORPRESA!

I limiti del gioco, ovviamente, sono quelli del genere a cui appartiene.
Aspetto e funzionamento sono quelli delle migliaia di altri giochi di corse. Ogni volta che ci dà l'impressione di essere scontato, però, TOCA riesce a sfoderare qualche tocco di classe che ci fa mugolare di piacere. Guardiamo i replay, per esempio. La telecamera incede attraverso la pista catturando ogni minimo dettaglio dell'azione: perfino gli eventi più trascurabili ci tengono incollati al video. Poi, proprio quando la sorpresa inizia a sfumare, ecco balzare fuori un effetto in stile Matrix a rendere più entusiasmante la ripresa di uno scontro.
Straordinario! Fa venire voglia di schiantarsi più spesso! Questo gioco non ci darà certo una nuova ragione di vita, ma considerato che si misura in un mercato competitivo e affollato come quello dei titoli di corse, ci riserverà brividi e sorprese più che notevoli.



▲ Ricordiamocelo: non dovremo pagare i danni, perciò nel dubbio andiamogli addosso. Facile, no?

Che dettagli!

Non è molto difficile renderizzare le piste: basta il colore grigio. TOCA però fa del suo meglio sotto ogni altro aspetto grafico. La visuale dall'interno della macchina è fantastica e i replay ci mostrano l'impegno che è stato dedicato alla creazione del gioco.



▲ Le macchine sono ricche di dettagli: si vedono perfino i piloti attraverso i parabrezza.

Si slitta!

Per fortuna di solito c'è il sole, ma... quando è nuvoloso sarà meglio scegliere le gomme lisce o quelle da pioggia? Ardua decisione...



▲ Non splende il sole nel cielo: il tempo è brutto. Non sono certo le condizioni di gara ideali e i tergicristallo si agitano freneticamente.



▲ Prevedibilmente le peggiori condizioni atmosferiche si incontrano in Inghilterra. Pioggia e umidità sono il contributo di questo paese allo sport.

il giudizio

GRAFICA Le piste non sono zeppe di particolari, ma quelli che ci sono sono molto dettagliati.

GIOCABILITÀ Grandiosa. Si presenta come una simulazione, ma è ultra-divertente.

LONGEVITÀ Le piste sono numerose e per superarle possiamo anche impiegare secoli.

È un gioco decisamente godibile ed equilibrato, ricco di dettagli e delizioso da giocare. Bel colpo!

Voto 90%

IN USCITA A: OTTOBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: PARADOX | EDITORE: ACTIVISION | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: GBC | GENERE: PICCHIADURO | GIOCATORI: 1-2

Una volta andavamo matti per gli X-Men... ma è acqua **passata.**

X-Men
Mutant Academy





Che botte!

Questo non è un picchiaduro che si può affrontare distrattamente pestando i pulsanti. Occorre veramente imparare qualche mossa...

Nell'opzione Academy affronteremo un nemico virtuale. Il professor X ci istruirà nelle più raffinate tecniche di combattimento degli X-Men.





L'opzione Academy è utile, ma un elenco delle mosse accessibile durante il gioco dal menu di pausa sarebbe stato anche meglio.

Questi mutanti! Non sono proprio gente simpatica: non fanno altro che combattere tra loro.

Ora hanno perfino un picchiaduro tutto per loro per sfogare la loro rabbia. Il gioco esce in contemporanea con il film X-Men. Gli appassionati della versione cinematografica potranno quindi prendere in considerazione l'acquisto del gioco, a patto però che non stiano cercando un gioco eccellente. La grafica è tridimensionale, di buona qualità e fedele al fumetto, ma l'azione è smaccatamente a due dimensioni. Gli appassionati dei picchiaduro a due dimensioni non faranno fatica ad abituarsi in fretta alle tattiche di attacco a distanza e simili, ma dovranno saper sopportare gli scadenti tempi di reazione e combattimenti la cui lentezza non ha nulla a che vedere con la fulminea velocità dei titoli Capcom.





Solo per gli appassionati



Una volta presa confidenza con il gioco è possibile accedere a una miriade di informazioni sugli X-Men, tra cui un trailer del film e numerosi retroscena.

il giudizio

GRAFICA Ricorda più il fumetto che il film, ma è brillante, variopinta e contorta quanto basta.

GIOCABILITÀ Decisamente fiacca, bidimensionale e troppo basata sugli attacchi a distanza.

LONGEVITÀ È un prodotto abbastanza ben fatto, ma non ha nulla di nuovo o di straordinario.

È il classico gioco che punta a incassare sulla scia del film.

Voto 64%

IN USCITA A: OTTOBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: UDS SPORTS | EDITORE: CRAVE | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: DC | GENERE: CORSE | GIOCATORI: 1-2



Sci? Bob? Insomma, deve essere qualcosa che ha a **che fare con la neve.**

Sno-Cross
Championship Racing

D'altronde, finisce sempre per uscire un gioco di corse dedicato a qualsiasi aggeggio che sia possibile pilotare.

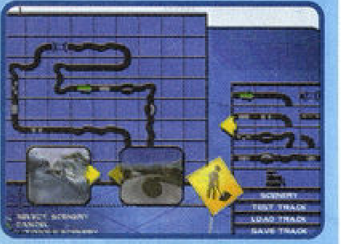
Stavolta è il turno dei gatti delle nevi, o motoslitte... insomma, quelle specie di moto con gli sci che vanno sulla neve. Si tratta di un normale gioco di corse con una elementare opzione a due giocatori e modalità a tempo. C'è poi una modalità Championship in cui dovremo dimostrare la nostra abilità nella classe 500, prima di passare a bolidi ancora più potenti. Sulla neve ovviamente si scivola un po', perciò mantenersi in pista è difficile; ma la telecamera, che si tuffa e si contorce a ogni cunetta superata dal nostro personaggio, riesce solo a far venire la nausea. D'altra parte, insomma, a chi interessano le motoslitte se non a chi partecipa alle relative gare? Nemmeno loro si metterebbero a giocare con questo gioco, visto che possono divertirsi con una motoslitta vera. Speriamo di non ricevere Sno-Cross Championship Racing per il compleanno...





Come quelle vere...

La funzione che ci permette di creare le nostre piste è molto pratica. Bastano cinque minuti per realizzare una pista equivalente a quelle già presenti nel gioco. Purtroppo, ciò non fa che evidenziare ulteriormente la scarsa varietà dei circuiti. D'accordo, la neve ci vuole per forza, ma sono così ripetitivi che si fatica a restare svegli.



Possiamo inserire a piacimento ostacoli, curve e altri elementi... entusiasmante.



La neve gialla è la peggior neve immaginabile. Evitiamo a qualsiasi costo di mangiarla.



Il nostro veicolo è nei guai e la telecamera sembra decisa a seguire ogni nostro minimo sobbalzo, regalandoci immagini da voltastomaco.

il giudizio

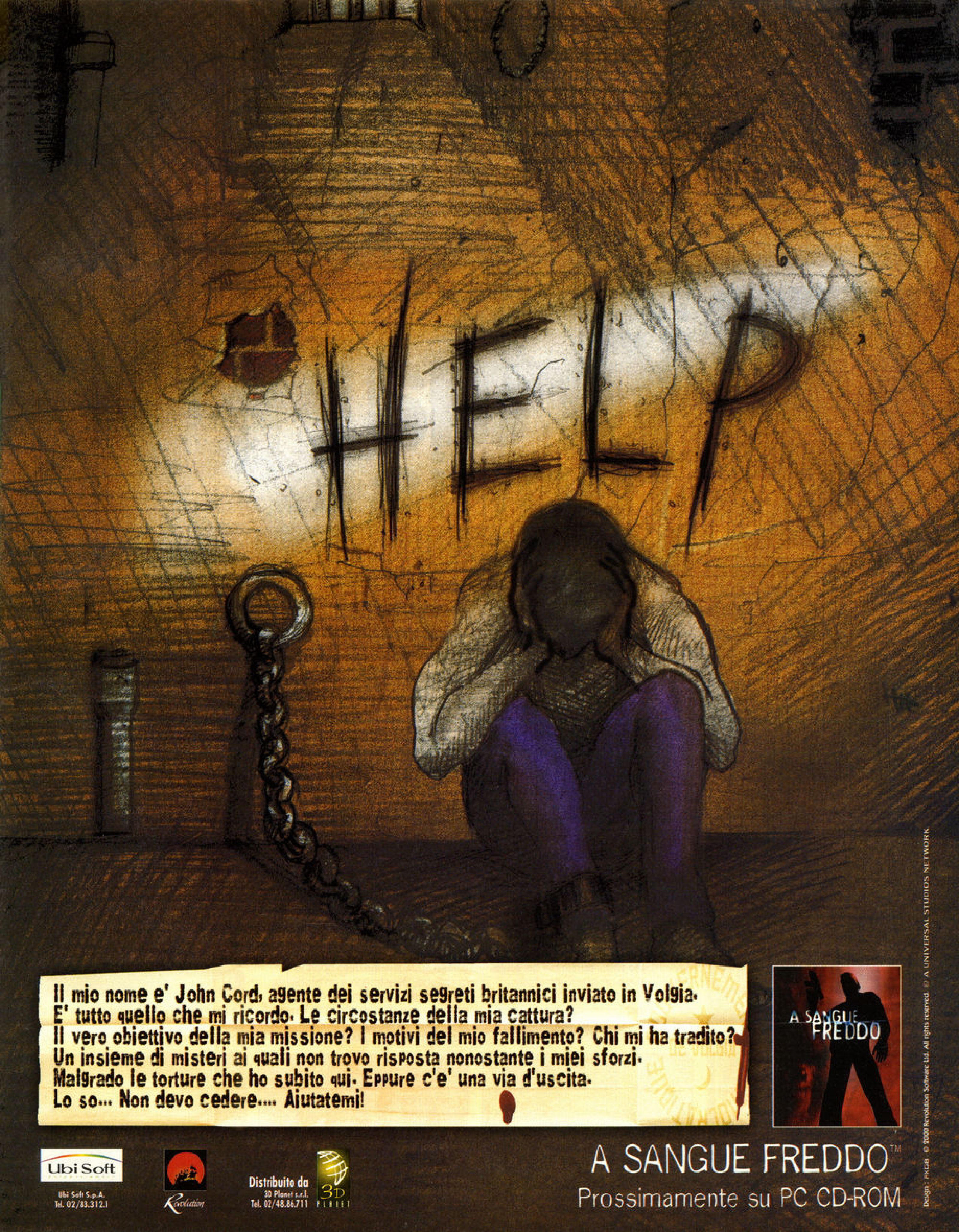
GRAFICA Tristi corridori gareggiano in uno spettrale panorama invernale... niente di esaltante.

GIOCABILITÀ Le corse sono irrequiete e accidentate; non è molto piacevole parteciparvi.

LONGEVITÀ Ci sono piste e gare a sufficienza da tenerci occupati per un pezzo...

È un gioco di corse prevedibile, il cui spunto innovativo è costituito dalla neve. La telecamera poi dà la nausea!

Voto 47%

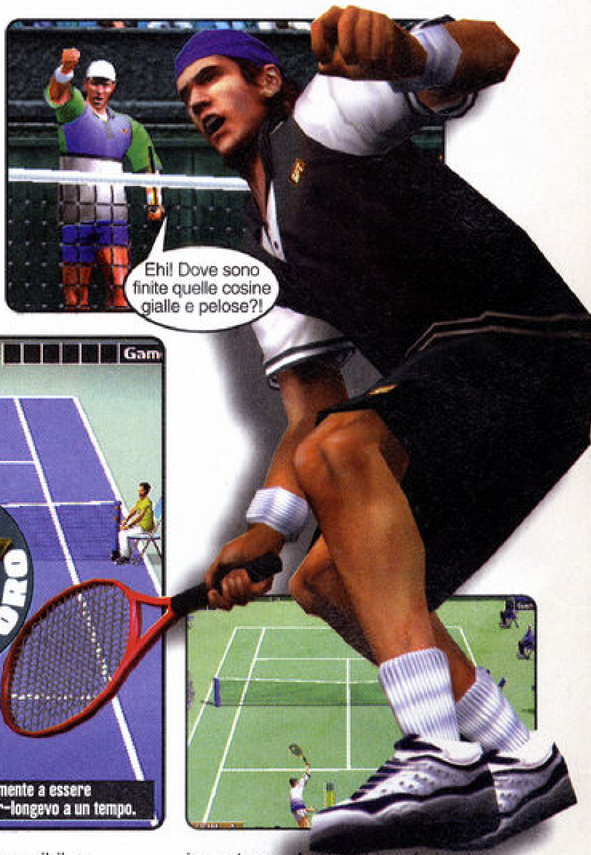

HELP
Il mio nome e' John Cord, agente dei servizi segreti britannici inviato in Volgia.
E' tutto quello che mi ricordo. Le circostanze della mia cattura?
Il vero obiettivo della mia missione? I motivi del mio fallimento? Chi mi ha tradito?
Un insieme di misteri ai quali non trovo risposta nonostante i miei sforzi.
Malgrado le torture che ho subito qui. Eppure c'e' una via d'uscita.
Lo so... Non devo cedere.... Aiutatemi!
A SANGUE FREDDO
Ubi Soft
Ubi Soft S.p.A.
Tel. 02/83.312.1
Revolution
Distribuito da
3D Planet s.r.l.
Tel. 02/48.86.711
3D PLANET
A SANGUE FREDDO™
Prossimamente su PC CD-ROM
Design : PKGB © 2000 Revolution Software Ltd. All rights reserved © A UNIVERSAL STUDIOS NETWORK



IN USCITA A: OTTOBRE | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. 129.900 | SVILUPPATORE: SEGA | EDITORE: SEGA | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: SPORT | GIOCATORI: 1-4

Infiliamoci **i polsini e i** calzoncini, **è il** momento **di...**

Virtua Tennis



Servizio!



L'ottimo sistema per il servizio funziona un po' come gli indicatori presenti in molti giochi di golf ed è molto preciso.



Se colpiremo al momento giusto saremo premiati con un MAX che, se il nostro personaggio ha un buon servizio, sarà davvero velocissimo!



Possiamo anche scegliere la direzione in cui effettuare il servizio, per cercare di sorprendere l'avversario.



Segnare un punto su servizio è difficile per via dei tempi di reazione degli avversari, ma ci si può riuscire. Visto questo tiro?

Sotto rete



▲ Il gioco sotto rete si rivela presto uno degli elementi più importanti del gioco.



▲ Se riusciremo ad andare sotto rete all'improvviso e a effettuare un bel tiro trasversale avremo un punto quasi garantito.

IL MEGLIO



Virtua Tennis riesce incredibilmente a essere estremamente intuitivo e super-longevo a un tempo.

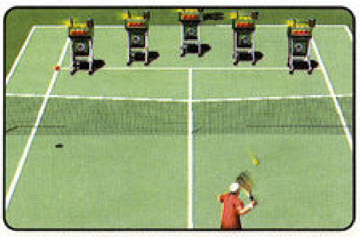
"Aaagh! Grrrr! Aaaah!". È raro che si sentano di questi suoni nella redazione di Games Master, a meno che i redattori non siano sotto l'effetto dei postumi di una nottata particolarmente vivace.
Con l'emozione suscitata da Virtua Tennis, però, i nostri locali sembravano davvero uno zoo... anche più del solito. Virtua Tennis è un gioco grandioso. Come tutti i titoli da sala giochi Sega convertiti per Dreamcast, come Crazy Taxi, Virtua Fighter 3tb, Sega Rally 2, House of the Dead 2 e Get Bass, è straordinariamente accessibile e avvincente. La voglia di farsi "giusto un'altra partita" è costante.

COME SI DEVE

Il problema di molti videogiochi sportivi è il fatto che non sempre sono particolarmente divertenti a meno di essere appassionati dello sport in questione. Questo non è un problema per i titoli dedicati al calcio, nostra ossessione nazionale, ma difficilmente il tennis suscita altrettanta emozione. Con Virtua Tennis, però, questo non ha importanza. Anche chi preferirebbe strapparsi un dente piuttosto che assistere a una sola partita di Wimbledon rischia di innamorarsi di questo gioco. D'altra parte, è dai tempi di Pong, il primo videogioco per console della storia, che l'esercizio di sbattere una pallina verso un avversario ha un fascino tutto particolare.

FULMINEO

La prima cosa che si nota, specie se si è abituati a un titolo peraltro niente male come Anna Kournikova's Smash Court



▲ In questo esercizio dobbiamo colpire le palline gialle ed evitare quelle rosse. Non è facile.



▲ I campi sono molto diversi tra loro; ciascun giocatore si trova più a suo agio su determinate superfici.



▲ Presto impareremo l'arte di effettuare tiri che sembrano fisicamente impossibili!

Quattrini in vista!

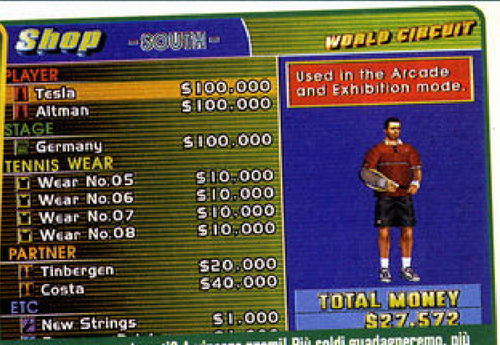
La modalità World Circuit offre molti esercizi di allenamento ricchi di immaginazione. Migliori saranno le prestazioni nelle prove, più saranno i soldi che vinceremo e che potremo investire in nuove attrezzature.



▲ Il classico esercizio della pallina contro il muro... è di moda anche nel 21° secolo!



▲ Infilare una pallina in ciascun bidone è più difficile di quanto sembri, ma alla fine ce la faremo!

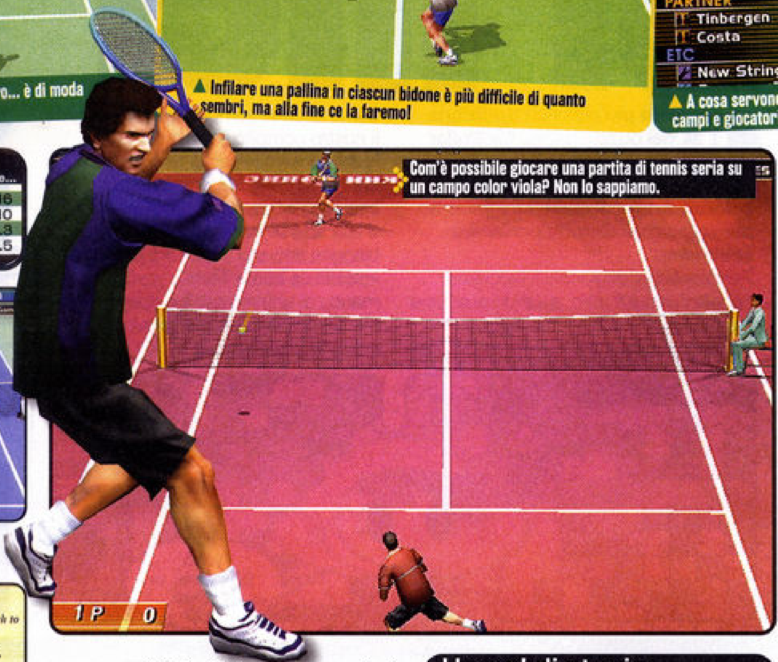


▲ A cosa servono i punti? A vincere premi! Più soldi guadagneremo, più campi e giocatori bonus potremo avere.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

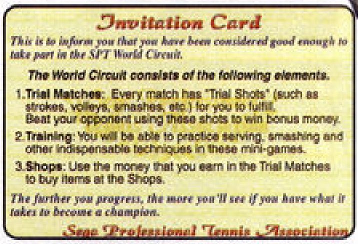
Giocatori	16
Campi	10
Modalità	3
Livelli	5



Com'è possibile giocare una partita di tennis seria su un campo color viola? Non lo sappiamo.



▲ Attirare l'avversario sul lato sbagliato del campo è una tattica da veri maestri.


Invitation Card

This is to inform you that you have been considered good enough to take part in the SPT World Circuit.

The World Circuit consists of the following elements.

1. **Trial Matches**: Every match has "Trial Shots" (such as strokes, volleys, smashes, etc.) for you to fulfill. Beat your opponent using these shots to win bonus money.
2. **Training**: You will be able to practice serving, smashing and other indispensable techniques in these mini-games.
3. **Shops**: Use the money that you earn in the Trial Matches to buy items at the Shops.

The further you progress, the more you'll see if you have what it takes to become a champion.

Sega Professional Tennis Association

▲ Cosa c'è da ridere? Neanche Pete Sampras ha una scheda come questa!

Tennis, è la velocità di questo gioco. Virtua Tennis non sta mai fermo. Il che significa non solo che l'intera esperienza è più entusiasmante, ma anche che si riescono a effettuare mosse tra le più improbabili mai viste da quando John McEnroe ha abbandonato la racchetta sbattendola per terra sul campo. Tra le più sbalorditive ci sono alcuni tuffi che siamo certi siano fisicamente impossibili e delle corse pazzesche. Come quelli della versione da sala giochi, che disponeva di due soli pulsanti, i comandi sono semplicissimi. Consentono però di eseguire una vasta gamma di manovre con la racchetta. Con lo stick si muove il giocatore sul campo, con A si colpisce la palla e con B si effettua il pallonetto: tutto qui. Il bello è che quando si preme A, il tiro dipende dalla nostra posizione rispetto alla palla, dalla sua velocità e dalla sua altezza, nonché dal tempo per il quale teniamo premuto il pulsante.

... la velocità del gioco non si limita a rendere tutto più entusiasmante, ma ci permette di effettuare le mosse più incredibili...

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Crazy Taxi	90%
House of the Dead 2	81%
Sega Bass Fishing	82%
Virtua Fighter 3tb	90%
Sega Rally 2	93%
Ecco The Dolphin	56%

È quindi possibile effettuare praticamente qualsiasi tiro, dalle respinte più normali agli smash più pazzeschi e ai più folli tiri all'indietro in mezzo alle gambe. Per fortuna l'elevata velocità non va a scapito delle immagini, che sono splendidamente nitide, definite e realistiche.
Se le si osserva con lo sguardo un po' sfocato, sembra quasi di vedere il tennis alla TV. Virtua Tennis è un gioco realizzato in modo grandioso che ci conquisterà completamente in un batter d'occhio. Se abbiamo un Dreamcast, acquistiamolo assolutamente.

Sotto, sotto!



▲ È possibile effettuare colpi pazzeschi, che però ci lasciano in posizioni pericolose.



▲ Ricordiamoci che il gioco sotto rete è tutto... tanto per evitare situazioni come questa.



▲ Per chi è abituato al singolo, il doppio può risultare sconcertante.

Campi di classe

I tennisti del gioco sono tutti autentici; i campi no, ma sono comunque immediatamente riconoscibili.



▲ Non stiamo scherzando: raduniamo qualche amico e non riusciremo più a smettere di giocare.



▲ Nel giro di qualche minuto saremo lì a urlare davanti alla TV. Occhio a non fare troppo baccano...



▲ Perfino le ombre e l'arbitro sono perfetti. È roba da non credere.

il giudizio

GRAFICA Super-nitida e allo stesso tempo incredibilmente ricca di dettagli.

GIOCABILITÀ Lo stile è da sala giochi, coinvolgente al massimo ma ricco e articolato.

LONGEVITÀ Le modalità a giocatore singolo sono avvincenti e quelle di gruppo innumerevoli.

È perfino meglio di Smash Court Tennis. Un gioco sportivo impeccabile, assolutamente d'obbligo per tutti gli utenti del Dreamcast.

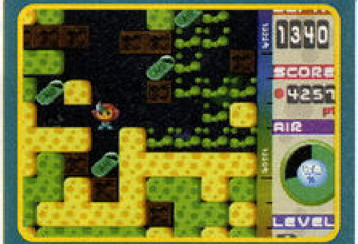
Voto **94%**

IN USCITA A: OTTOBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: NAMCO | EDITORE: SONY | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: DC, GBC, ARCADE | GENERE: PUZZLE GAME | GIOCATORI: 1

Come è possibile divertirsi con una perforatrice?
Si può, si può...

Mr Driller

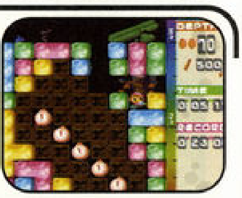
Aria!



Oltre a evitare di farci schiacciare dai blocchi che cadono dovremo anche raccogliere le capsule d'aria per evitare che Mr Driller soffochi!

Contro il tempo

Nei livelli Time Attack dovremo raggiungere una certa profondità entro un ristretto limite di tempo.



In questi livelli non dovremo preoccuparci dell'ossigeno. Dovremo invece raccogliere gli orologini per ottenere tempo extra.



All'inizio faremo fatica ad avvicinarci ai tempi record di ciascun livello, ma poi scopriremo i percorsi migliori.

Nella più classica tradizione dei puzzle game, Mr Driller comprende dei blocchetti colorati. Molti blocchetti colorati. Anzi, così tanti che finiremo per sognarceli di notte per intere settimane.

Perforando i vari blocchi li facciamo cadere l'uno sull'altro: quando quattro o più blocchetti dello stesso colore vengono in contatto, scompaiono. Così come accade sempre nei puzzle game. Il nostro compito è arrivare il più in basso possibile senza farci schiacciare dai blocchi che cadono e senza esaurire l'ossigeno. Ci sono capsule d'aria sparse per ogni livello, ma bisogna arrivarci. Non sarà un gioco irresistibile come Tetris e purtroppo manca di una modalità a due giocatori, ma riesce comunque a regalare un notevole divertimento.







il giudizio

GRAFICA Ha lo stile sgargiante dei puzzle game, con vari sfondi coloratissimi.

GIOCABILITÀ È rapido e frenetico, anche se non raggiunge i più eccelsi titoli del genere.

LONGEVITÀ La mancanza di una modalità a due giocatori si sente, ma continueremo a giocarci per un bel po'.

È un ottimo puzzle game vecchio stile, che garantisce un'azione di gioco frenetica. Gli appassionati di Bust-A-Move lo adoreranno.

Voto 80%

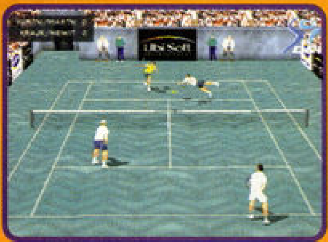
IN USCITA A: OTTOBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 99.900 | SVILUPPATORE: AQUA PACIFIC | EDITORE: UBI SOFT | CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK | ALTRE VERSIONI: PC | GENERE: SPORT | GIOCATORI: 1-4

Chi non sopporta **Wimbledon e simili** farà bene a **evitare questo gioco** come la peste...

All Star Tennis 2000

Capirai che tiro...

Nessuno dei personaggi è particolarmente veloce, perciò mirando bene non è difficile sparare un tiro praticamente impossibile da intercettare. Il massimo che gli avversari riescono a fare è un balzo disperato in direzione della pallina accompagnato da un versaccio strozzato abbastanza fastidioso.



Rispetto a un gioiello come Smash Court Tennis, All Star Tennis 2000 fa una figura meschina.



Come si vede, i giocatori si producono in ridicoli tuffi per intercettare tiri irraggiungibili.

È chiaro che, di fronte alle delizie di Virtua Tennis per Dreamcast, qualsiasi titolo di tennis sarebbe in difficoltà.

Malgrado ciò, è impossibile nascondere il fatto che All Star Tennis 2000 è un gioco scadente. Offre tre modalità, con incontri tipo esibizione, un torneo e una opzione campionato, ma manca delle modalità di allenamento presenti in Smash Court Tennis. Ci si potrebbe anche passare sopra, se l'azione di gioco non fosse così scarsa. La pallina si muove più come un volano che come una sfera sparata a oltre 150 km orari. I personaggi rispondono male ai comandi e perfino l'arbitro sembra annoiato quando annuncia i punteggi. Il gioco può ospitare fino a quattro giocatori, ma anche radunando qualche amico non riusciremo a giocarci a lungo.







Ogni personaggio sembra disporre di un numero limitato di tiri e di movimenti: gli incontri risultano quindi ripetitivi e prevedibili.

il giudizio

GRAFICA Niente di spettacolare, sebbene non molto inferiore a quella di Smash Court Tennis.

GIOCABILITÀ I movimenti sono tutti sbagliati, troppo lenti e totalmente privi di grazia.

LONGEVITÀ Le modalità non sono molto varie e quella a quattro giocatori non è entusiasmante.

Aspetto datato e azione frustrante e priva di attrattive. Meglio optare per Smash Court Tennis.

Voto 53%



IN USCITA A: ORA	FORMATO: PLAYSTATION PREZZO: L. 99.900	SVILUPPATORE: SQUARESOFT EDITORE: SQUARE EUROPE	CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK ALTRE VERSIONI: NESSUNA	GENERE: AZIONE 3D GIOCATORI: 1

Siamo nel futuro, ma niente macchine che volano. **Ci sono invece un** sacco di **enormi robot!**

Front Mission 3



Siamo balzati avanti di cento anni e il mondo è diviso in diversi stati federali.

Non tutto funziona in questa riorganizzazione delle potenze mondiali: sotto l'apparente stabilità si agitano cospirazioni e conflitti.
L'arma principale ora sono i Wanzer, enormi robot dotati di impressionanti arsenali.

IN CERCA DELLA SORELLINA

Inizieremo il gioco nel ruolo di Kazuki, un onesto collaudatore di Wanzer che si infiltra con l'aiuto degli amici in una base governativa, alla ricerca della sorella. La trama, sebbene ricchissima di dettagli, utilizza prolisse schermate di testo ed è nel complesso un po' improbabile. I nostri tre eroi si infiltrano nella base segretissima in pieno giorno e a bordo di un robot grosso come un palazzo... che dritti. La trama però non serve che a riempire i vuoti dell'azione di gioco, che è a base di enormi robot impegnati a suonarsele nello stile dei titoli di strategia a turni. Il nostro robot fa una mossa, poi il nemico fa lo stesso; e speriamo che la nostra mossa sia migliore della sua. Le funzioni sono molto semplici, ma a esse si aggiunge qualche altro elemento che rende l'esperienza più succosa. Nel corso del gioco la consistenza numerica della nostra squadra aumenta, fino a che abbiamo a disposizione un'intera schiera di Wanzer. Ciò che conta è come sapremo combinare le loro abilità per raggiungere i nostri obiettivi; e dovremo ragionarci. Ci sono oltre 50 missioni, tutte a turni. La varietà non è molta: si limita ad armi sempre più grosse e a sfide sempre più difficili. È evidente che questo tipo di giochi punta a un pubblico molto specifico. Gli appassionati di Vandal Hearts non rimarranno delusi, ma questa non è roba che piace a tutti.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Final Fantasy 7	94%
Final Fantasy 8	97%
Driving Emotion Type-S	80%
Ehrgeiz	71%

Il colosso di metallo

Che fare di fronte ai nemici? Isolare prima i più deboli, avvicinarsi o impiegare i missili a lungo raggio?


Alcune armi hanno un raggio d'azione più vasto di altre. I missili teleguidati sono ottimi per eliminare i nemici.


Quando l'azione ha inizio, la telecamera zooma consentendoci una visione frontale delle distruzioni da noi provocate.


Il miglior modo di iniziare consiste nel concentrare tutto il fuoco su un solo robot, fino ad annientarlo.



▲ Uno dei limiti principali del gioco è rappresentato dalle pesanti sequenze di trama che ci tocca sorbirci.

Aiuto!

Se uno dei nostri compagni rimane isolato, i nemici lo faranno a pezzi senza pietà. In caso di difficoltà, quindi, saltiamo fuori dal robot.


▲ Una volta uscito dal robot, il pilota dispone di una pistola con cui può fare qualche danno, ma le cose si mettono comunque male...

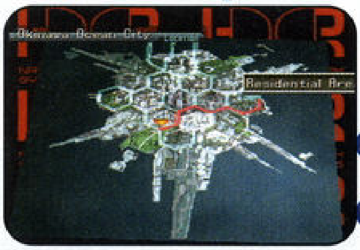

▲ L'unico vantaggio è che siamo così piccoli che i Wanzer faranno fatica a centrarci.



IL MEGLIO

Veder funzionare le nostre tattiche e migliorare il nostro punteggio e le nostre armi non sarà esaltante, ma è piacevole.







il giudizio

GRAFICA I pixel sono un po' troppo visibili, ma nel complesso la grafica funziona.

GIOCABILITÀ È indispensabile che ci piaccia l'azione a turni, perché qui c'è solo quella.

LONGEVITÀ Questo non è il tipo di gioco che si completa in un fine settimana. Può durare circa 50 ore.

Quello che fa lo fa bene, ma è un titolo di strategia piuttosto limitato, privo di sorprese e non adatto a tutti.

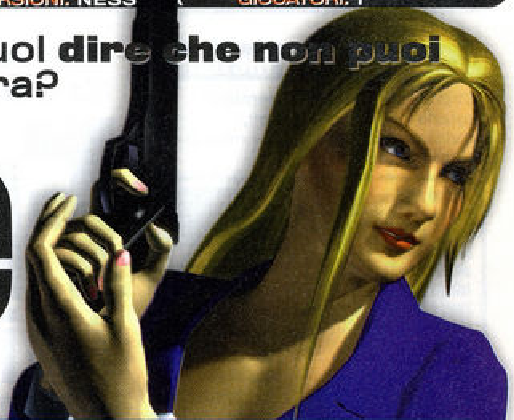
Voto 71%



IN USCITA A: OTTOBRE | FORMATO: PLAYSTATION | PREZZO: L. 109.900 | SVILUPPATORE: SUGAR & ROCKETS | EDITORE: SONY | CARATTERISTICHE: NESSUNA | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1

Avanti, **inseguilo!** Eh? Che vuol **dire che non puoi correre** a 150 chilometri l'ora?

Chase The Express

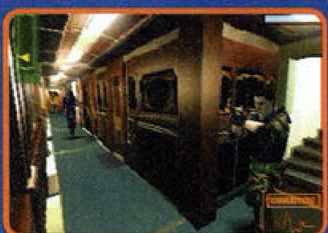


Furtivi Fannulloni!

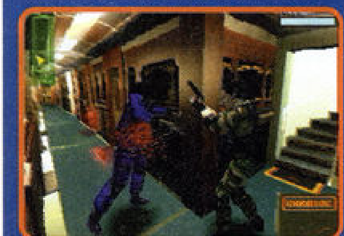
In un velato tentativo di rendere Chase The Express simile a Metal Gear Solid ci viene presentato lo stealth-o-meter™ che dovrebbe aiutare Jack a individuare dove sono i soldati nemici.



▲ Guarda, un bestione armato di pistola! Sappiamo che c'è, perché la telecamera lo inquadra mentre gironzola sullo sfondo.



▲ Come per magia lo stealth-o-meter™ compare sullo schermo per farci sapere che il cattivone si è accorto di noi. Congratulazioni.



▲ Usiamo la modalità vista, teniamolo d'occhio e quando ci dà le spalle saltiamo fuori e facciamolo fuori. Chi ha bisogno di uno stupido indicatore?

Va tutto a rotoli!

Per sopravvivere alle sparatorie del gioco bisogna essere rapidi nei movimenti e abili con il pulsante per rotolare.



▲ Abbiamo visto il cattivo, ora ci dobbiamo nascondere. Un angolino del corridoio dovrebbe andar bene.



▲ Aspettiamo che il nemico si avvicini prima di attaccare: i nostri colpi saranno più precisi.



▲ Quando arriva il momento rotoliamo, accovacciamoci, spariamo e rotoliamo via. Eliminiamo il cadavere.

Resident Evil ha molto di cui rispondere. In effetti non esisterebbe nemmeno una cosa come "l'Horror di sopravvivenza" se Jill e Chris non avessero ronzato nel palazzo della Umbrella quel giorno fatale. Scommettiamo che se invece si fossero diretti alla più vicina cabina telefonica per chiamare un taxi e tornarsene a casa, Chase The Express non sarebbe mai venuto fuori.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Jumping Flash	61%
Jumping Flash 2	69%

LA ZONA DEI CLONI

Il fatto è che è così pesantemente modellato sui giochi della serie Resident Evil che quando si comincia a giocarci ci si aspetta quasi che dalle ombre escano degli zombi, lamentandosi mentre si avvicinano. Anche se Chase The Express è pieno fino all'orlo di cadaveri e sangue, non c'è nemmeno un bestione in putrefazione in giro. C'è invece una banda di terroristi internazionali, guidata da un certo Boris Zugoski, genio del crimine ed europupazzo affetto da calvizie. I terroristi hanno preso il controllo del Blue Harvest, un enorme treno supertecnologico in corsa da San Pietroburgo a Parigi, e tocca a noi, nei panni di Jack Morton, agente delle forze speciali, fermare la loro operazione e metter loro le manette.

SUL TRENO

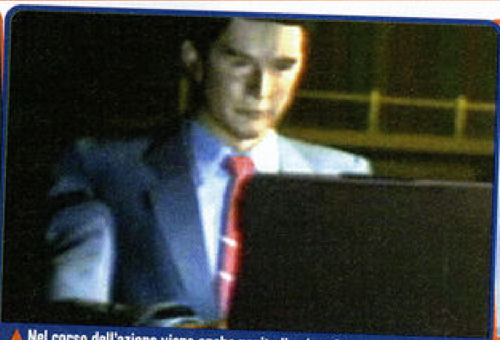
La prima cosa da notare è che l'intero gioco si svolge sul Blue Harvest, il che sembra un po' strano all'inizio, dato che viene da pensare che potrebbe essere

Storie incredibili

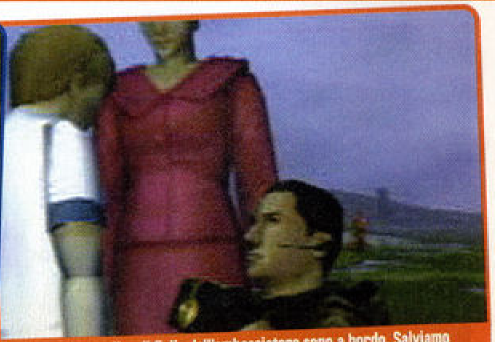
Chase The Express è un gioco basato su una trama, per cui ecco alcune informazioni per farci capire meglio cosa c'è dietro tutta l'azione sullo schermo. C'è un mondo spaventoso là fuori...



▲ Boris e i suoi rubano il Blue Harvest, l'ultimo giocattolo della Nato. In vero stile terroristico portano con se anche una bomba nucleare.

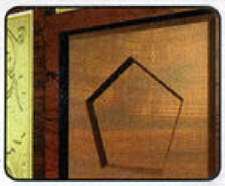


▲ Nel corso dell'azione viene anche rapito l'ambasciatore per chiedere un riscatto. Uno dei compiti di Jack è liberarlo.



▲ Anche la moglie e il figlio dell'ambasciatore sono a bordo. Salviamo anche loro, naturalmente.

I rompicapo



Guarda, una piccola apertura pentagonale sul muro! Che probabilità c'è che ci sia un oggetto di forma simile che si inserisca qui, eh?



Ah, il vecchio bagno di sangue. Vediamo cosa succede quando tiriamo la catena... C'è una chiave in fondo!



Serratura a tessera per porte. La maggior parte dei rompicapi del gioco riguarda il trovare la giusta tessera per la giusta serratura. Noioso.



Un ascensore? Che non funziona? Forse lo spazio vuoto dove dovrebbe andare un pezzo del meccanismo può darci un suggerimento.

Da tutte le stazioni a Parigi

Man mano che saliamo su nuovi vagoni il treno si avvicina sempre più alla Francia. Per una semplice locomotiva c'è molto da esplorare e una grande quantità di stanze in cui perdersi. Grazie al cielo c'è la comoda funzione della mappa!



▲ All'inizio Jack viene portato in elicottero sul tetto del Blue Harvest.



▲ Non sarà Resident Evil ma è di sicuro un gioco di atmosfera.

▼ Jack si prende una pausa e va al bar a bersi una Fanta.



▼ Qui vediamo Jack che si prende una pausa e si siede sulla tazza.





Ci sono moltissimi scompartimenti letto: perquisiamoli accuratamente per cercare indizi. E svegliamo Jack. Non si dorme durante il lavoro!

Combattimento nei corridoi! I corridoi sono il posto dove si combatte maggiormente. Davvero complicato.

abbastanza noioso. Stranamente, però, questo aiuta l'azione, dato che i corridoi e le stanze sono molto stretti fornendo l'occasione per situazioni molto intense. La seconda cosa da notare è che il treno è molto più grande del tipico InterCity ed è pieno fino all'orlo di situazioni di combattimento e rompicapo. Le similitudini con i giochi della serie Resident Evil cominciano dalla visuale, dato che l'azione è osservata da una telecamera ad angolo fisso e Jack si muove in una serie di sfondi pre-realizzati. Sembra familiare? Ci sono anche altre similitudini, come il sistema di controllo e il modo in cui funzionano il menu degli oggetti e le mappe.

Ci sono però anche delle differenze; per esempio, gli sviluppatori hanno cercato di rendere il gioco un po' più basato sull'azione di soppiatto di quanto accada tipicamente in Resident Evil. Le guardie non si accorgono di noi finché non ci vedono o ci sentono sparare, per cui se stiamo attenti possiamo svicolare e prenderle alle spalle.

> "... anche se Chase The Express **è pieno fino all'orlo** di cadaveri e sangue non **ci sono** mostri in **putrefazione** in giro..."

COLLISIONOMETRO

Come Metal Gear Solid abbiamo anche un piccolo indicatore d'allarme che ci dice quando i cattivi siano consapevoli della nostra presenza. È però abbastanza inutile, perché al momento che il bestione in questione si accorge di noi sappiamo esattamente dove si trova.



▲ Uno di quei momenti tranquilli perfettamente organizzati. Acchiappiamo i cerotti, guariamoci e rituffiamoci nell'azione.

Jack ha comunque qualche mossa interessante: può accovacciarsi e rotolare di lato, rendendo le sparatorie abbastanza interessanti. Purtroppo Chase The Express ha i suoi punti deboli. Tutti i rompicapo sembrano presi da Resident Evil, non c'è niente di nuovo. Ci si troverà a ripassare ancora e ancora negli stessi vagoni in cerca di qualche oggetto che potremmo aver saltato. Chase The Express non è malvagio come gioco, semplicemente ha alcuni punti deboli che non ci dovrebbero essere.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Paesi coperti	12
Numero delle armi	10
Arma migliore	SP 550
Bombe atomiche da disinnescare	1





IL MEGLIO



Un'uccisione di soppiatto ben eseguita dà una grande soddisfazione. Saltiamo fuori rotolando, facciamo un buco nella pancia del nemico e rotoliamo via prima che abbia il tempo di cadere a terra.



il giudizio

GRAFICA Le visuali sono tutte belle ma anche familiari per gli appassionati dell'horror su console.

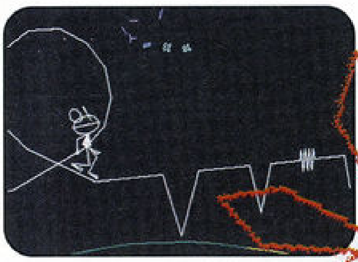
GIOCABILITÀ Resident Evil meno gli zombi. I rompicapo non sono cambiati, però.

LONGEVITÀ Non è molto lungo e non invita nemmeno particolarmente a rigiocarlo.

Una riedizione originale della formula di Resident Evil. Svolge bene il suo compito ma è troppo vecchio stile per essere un concorrente.

Voto 78%

IN USCITA A: ORA
FORMATO: PLAYSTATION
PREZZO: L. 59.900
SVILUPPATORE: NANA ON-SHA
EDITORE: SONY





▲ L'idea che un gioco uscito nel 2000 possa avere un aspetto così è tanto balorda quanto rassicurante.



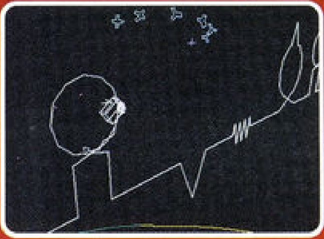
Vib Ribbon

Se la musica è il nostro pane quotidiano, **arriva ciò che fa per noi!**

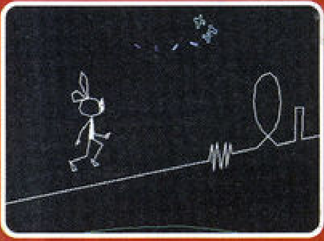
Dall'uomo che ha inventato Um Jammer Lammy and PaRappa the Rapper, il gioco dedicato al cane a due dimensioni appassionato di rap, è ovvio attendersi qualcosa di bizzarro; e Vib Ribbon lo è di sicuro.
Come i due titoli precedenti, si tratta di un gioco musicale, in cui dobbiamo premere determinati pulsanti a tempo con la musica. Sotto il nostro controllo abbiamo un coniglio decisamente stilizzato di nome Vibri, che procede lungo un nastro vibrante. A seconda della musica questo assume varie forme, per affrontare le quali dovremo premere i pulsanti giusti.
Il gioco comprende sei brani super-orecchiabili, che ci resteranno in testa per settimane. Il piatto forte però è che è possibile inserire nel gioco i nostri CD musicali, ognuno dei quali darà vita a diversi ostacoli che Vibri dovrà superare. Insomma, non si può definire un gioco vero e proprio, ma riesce comunque a essere davvero avvincente, specie disponendo di una grossa collezione di CD.

Combo!

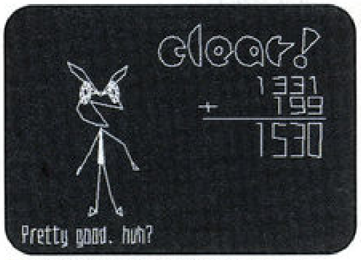
Esistono solo quattro forme elementari, perciò il gioco utilizza quattro pulsanti. I brani più complessi danno luogo a combinazioni tra più forme: dovremo capire rapidamente quali pulsanti premere.



▲ Se assumiamo la forma di un verme significa che stiamo andando malissimo!



▲ Le forme elementari sono facili, ma aspettiamo di vedere l'onda prodotta da un pezzo di Digital Hardcore.



▲ Se raggiungeremo la fine di un brano saremo premiati con un certo numero di punti e un bonus. Non abbiamo idea di come venga calcolato il punteggio...

il giudizio

GRAFICA Per lo standard sarebbe scarsa, ma funziona comunque.

GIOCABILITÀ Rispetto ai giochi "normali" è limitata, ma anche innovativa e avvincente.

LONGEVITÀ Non ci terrà occupati per ore alla volta, ma ci ritorneremo su spesso.

È un gioco molto semplice, ma dotato di fascino; è anche un modo nuovissimo di ascoltare musica... e costa molto poco.

Voto 80%

IN USCITA A: ORA
FORMATO: DREAMCAST
PREZZO: L. 129.900
SVILUPPATORE: ATLUS
EDITORE: SEGA



▲ L'intelligente sistema di comando ci permette di attaccare l'avversario in qualsiasi direzione ci voltiamo.



▲ Il gioco procede a una velocità tale che finisce per sopraffarci.

Maken X

Maken X, **ovvero** spade, **fanciulle** e avventure!

Questo gioco ha una trama colossale, ma per ora ci basti sapere che controlleremo Kay, una ragazza armata di spada soprannaturale.

A FETTE

Specifichiamo subito che non è uno sparatutto in prima persona, perché qui non spareremo a nessuno. Affetteremo infatti i nemici con la spada! Di solito le armi riservate al corpo a corpo, specie nei giochi in prima persona, non sono molto divertenti; è il caso della mano di Goldeneye, che era abbastanza difficile da usare. Tanto di cappello quindi a Maken X e al suo ottimo sistema di comando. Quando gli avversari si avvicinano, possiamo "bloccare" la visuale, in modo da rimanere rivolti verso di loro in qualunque direzione ci muoviamo. Per bloccare premiamo invece giù. Sulle prime è un po' difficile, ma presto diviene un riflesso condizionato.

FRENETICO

Il rovescio della medaglia è la ripetitività, ma l'azione è talmente veloce, istintiva e immediata che è facile lasciarsi prendere la mano. Altro vantaggio è la capacità di Kay di entrare nella mente di altri personaggi impadronendosi dei loro corpi: avremo quindi armi e abilità sempre nuove da sfruttare. Procedendo nel gioco dovremo inoltre apprendere e padroneggiare tecniche di combattimento avanzate. Maken X non offre certo molta varietà, ma la sua superficie fantascientifica cela un intero universo di divertimento che vale la pena di esplorare.

il giudizio

GRAFICA Scenario e cattivi sono pienamente all'altezza degli standard dei titoli in prima persona.

GIOCABILITÀ Prevale il combattimento, con enigmi e piattaforme: semplice e avvincente.

LONGEVITÀ È un gioco assolutamente lineare, perciò la longevità non è molta.

È un titolo notevole, che ci inchioda subito all'azione e mantiene alto il nostro interesse con il suo ritmo implacabile.

Voto 8 %



▸ La possibilità di impadronirci dei corpi di altri personaggi ci mette a disposizione armi e abilità sempre nuove.


AT3ZZATEVI
NUOVO T3.
IL MENSILE CHE TI FA
VEDERE IL FUTURO,
LE TECNOLOGIE,
IL DESIGN,
LE NOVITÁ. ORA.
T3
Tomorrow's Technology Today
a sole L. 7.000 L. 3.500
Ottobre 2000
147
oggetti
che fanno tendenza
Le Guide di T3
70 fotocamere digitali al microscopio
TV ai tuoi ordini
Nuove tecnologie per guardare quello che vogliamo, quando vogliamo
Burattinai del nuovo cinema
Gli effetti speciali del grande Jim Henson
WOW! (-: women on the web :-)
Cameron Diaz e Anna Falchi
Ulysse
a sole
L. 3.500
L'APPUNTAMENTO CON IL FUTURO É QUI.
Future
MEDIA ITALY



IN USCITA A: ORA | FORMATO: DC | PREZZO: L. 129.900 | SVILUPPATORE: MIDWAY | EDITORE: MIDWAY | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: PS, N64, ARCADE | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1-4

Ecco finalmente il seguito di una delle **leggende dei videogiochi!**

Gauntlet Legends

Certe cose, come i jeans tagliati al ginocchio e gli zainetti a righe, è meglio che siano lasciate al passato a cui appartengono.

Lo stesso si può dire di Gauntlet Legends. Il gioco originale è uscito nelle sale giochi nel 1985 e viene ricordato come un capolavoro. Praticamente è il titolo che ha inventato il gioco di gruppo cooperativo: fino a quattro giocatori potevano assumere il ruolo di un guerriero, una valchiria, un mago e un elfo e percorrere sotterranei labirintici, uccidendo tutto ciò che incontravano e raccogliendo chiavi che davano accesso a nuove aree, per raggiungere l'uscita che conduceva al sotterraneo successivo. Gauntlet Legends riprende lo stesso stile di gioco, ma questa volta in tre dimensioni. Purtroppo è proprio questo il maggiore difetto del gioco. Se nel gioco originale risolvere semplici enigmi, premere un pulsante per colpire il nemico e premerne un altro per usare una magia era divertentissimo e avvincente, a quindici anni di distanza il tutto appare tremendamente noioso e ripetitivo. Davanti a titoli come Resident Evil Code: Veronica e Fur Fighters che offrono agli utenti di Dreamcast uno stile ricco di varietà e ore di divertimento, Gauntlet Legends appare davvero come un relitto del passato.

UN MASSACRO

Certo, per un po' è anche divertente e con quattro giocatori si fa decisamente più interessante, ma continuare per ore a premere A per colpire l'ennesimo folletto cattivo è un esercizio che perde presto il suo fascino. La triste verità è che la serie Gauntlet doveva restare ciò che era: un dolce ricordo nei cuori dei giocatori più anziani. Se proprio abbiamo voglia di giocare con Gauntlet, ci conviene aspettare l'uscita dell'inevitabile raccolta Midway Collection e goderci l'originale.

> Affettiamoli!

I nemici di Gauntlet Legends sono i soliti soggetti ideali da fare a fettine con i nostri spadoni. In guardia, mostriciattolo!



I primi livelli sono zeppi di zombi e folletti, che vanno al tappeto con un solo colpo ben sferrato.



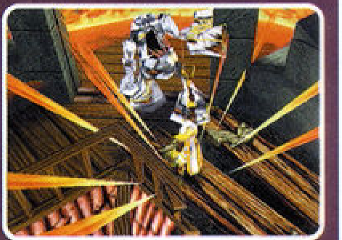
Procedendo nel gioco incontreremo bestiacce più grosse e più pericolose, come questo tostissimo mostro.



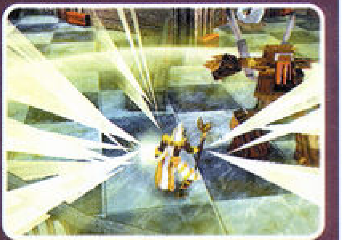
Come immaginare un Gauntlet senza la morte in persona che ci segue passo passo prosciugando la nostra energia?

> Questa è magia!

Oltre a brandire tutte le armi che ci capiterà di trovare, potremo anche utilizzare attacchi magici. Alcuni sono disponibili fin dall'inizio, ma procedendo nel gioco ne troveremo di ancora più potenti.



▲ Giocando nel ruolo del mago o della strega si possono sfruttare al massimo gli attacchi magici.



▲ Gli incantesimi sono in numero limitato, perciò è meglio metterli da parte per i boss.

> IL MEGLIO



Sarà anche un gioco noioso e ripetitivo, ma quando quattro giocatori si uniscono contro le orde dei cattivi comincia davvero a carburare.



Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Ready 2 Rumble	87%
4-Wheel Thunder	69%
Hydro Thunder	78%
NBA Showtime	78%
NFL Blitz	82%
Mortal Kombat Gold	39%



▲ Alcuni dei mostri più grossi sono impressionanti e per abbatterli occorre una certa abilità.

il giudizio

GRAFICA Personaggi brutti, imperfezioni a valanghe e rilevazione delle collisioni da far paura.

GIOCABILITÀ Affetta il mostro, lancia un incantesimo, raccogli la chiave, apri la nuova area, trova l'uscita.

LONGEVITÀ È un gioco vasto e pieno di livelli, ma ci stancheremo presto del suo stile noioso.

Ci sono moltissimi giochi di avventura per Dreamcast più degni di attenzione. Questo lasciamolo al 1985.

Voto 55%






IN USCITA A: ORA (GIAPPONE)	FORMATO: DREAMCAST PREZZO: N.D.	SVILUPPATORE: SEGA EDITORE: SEGA	CARATTERISTICHE: MARACAS ALTRE VERSIONI: ARCADE	GENERE: MUSICALE GIOCATORI: 1-2

Colleghiamo un paio di maracas **al nostro Dreamcast:** una scimmia ci dirà cosa **fare. Che** cavolo succede?!

Samba De Amigo





▲ Per strano che possa sembrare, il superamento di un livello dà una vera soddisfazione. Non è facile riuscirci.

Liam Gallagher degli Oasis ha sbagliato tutto con quel tamburello: l'unica cosa che uno strumento del genere fa venire in mente è un gruppo di ragazze che danzano a una fiera paesana.
Vogliamo mettere le maracas, invece? Quello sì è uno strumento ritmico per veri uomini...

IL RE DEL RITMO

Ora anche i giocatori potranno divertirsi con questo strumento, grazie a Samba de Amigo. Sega, la casa produttrice che ci ha già tenuti inchiodati a dimenarci sul divano con le sue linee di basso, ci invita ora a misurarci con la periferica più improbabile che potremmo immaginare. Effettivamente, senza quelle maracas di plastica Samba de Amigo non sarebbe mai stato così divertente. Sullo schermo c'è una folle scimmia che balla e noi dobbiamo scuotere ciascuna maraca a tre diverse altezze a tempo e in funzione di delle palline che passano attraverso sei cerchi. Muoviamoci a tempo e, al suono di una serie di ritmi latini, dalla Macarena a una versione di Tubthumping dei Chumbawumba, la scimmia si produrrà in passi deliziosi, svolazzanti e a tratti psichedelici. Se invece perderemo il ritmo, il personaggio subirà l'onta di sentirsi fischiare. Non c'è altro, a parte una divertente modalità Campaign e due modalità a due giocatori, una cooperativa e l'altra competitiva.



Sebbene semplice, però, Samba de Amigo è straordinariamente coinvolgente e farà venire a tutti la voglia di provare. L'unico problema è che finora Sega lo ha pubblicato solo in Giappone e non si è ancora parlato di un lancio in Europa.
Se i creatori del Dreamcast sono all'ascolto, li preghiamo di non commettere questo errore: questo gioco è una meraviglia.

Si cambia palco

A seconda dell'abilità con cui useremo le maracas, l'ambiente che circonda la scimmia danzante cambierà.


Manteniamo il ritmo giusto e il nostro amico quadrumane si esibirà in passi di danza strabilianti e psichedelici.


Se non staremo a tempo con le palline blu il cielo si oscurerà, l'inquadratura cambierà e il pubblico ci punirà a suon di fischi.


Sullo schermo avvengono bizzarrie di ogni genere, ma può essere difficile notarle perché occorre concentrarci sulle maracas.

Che esibizionista!

Giocando con Samba de Amigo faremo per un bel pezzo la figura dei pagliacci, ma Konami ha comunque deciso di completare la nostra umiliazione costringendoci ad assumere delle "pose" nel corso del gioco... come se non bastasse, sono anche difficili!


▲ Il calcio alto è facoltativo, ma dovremo pensare rapidamente per mettere in posizione le maracas.


▲ Se sbaglieremo il gioco andrà avanti comunque, malgrado le nostre figuracce.


▲ Se questa scena ci ricorda le nostre serate-tipo, è ora che ci diamo una calmata.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Virtua Fighter 3tb	90%
House of the Dead 2	81%
Sonic Adventure	91%
Chu Chu Rocket	81%
Crazy Taxi	90%
Ecco The Dolphin	54%



IL MEGLIO



Sebbene le maracas meritino pienamente il secondo posto, la star dello spettacolo è senz'altro la scimmia. Presto ci si spezzerà il cuore a vederla piangere.

il giudizio

GRAFICA Difficile riuscire ad ammirare la grafica mentre si gioca con Samba de Amigo.

GIOCABILITÀ È semplice, ma efficace e coinvolgente. Le maracas sono il pezzo forte.

LONGEVITÀ Vogliamo, dobbiamo vincere! Non smetteremo di giocare finché non ci riusciremo... e oltre.

Sarà anche un gioco sciocco e ci farà sudare, ma è anche il modo migliore per divertirci con i ritmi latini a casa nostra.

Voto 90%

THRUSTMASTER®

First Class

360modena RACING WHEEL

CARATTERISTICHE COMUNI

- replica perfetta del volante della Ferrari 360 Modena®
- cambio sequenziale F1 al volante, come l'originale Ferrari
- impugnatura in gomma zigrinata
- controllo di accelerazione e frenata tramite pedali o leve al volante
- controllo HAT ad 8 direzioni per la regolazione della visuale di gioco
- connessione al PC/MAC/iMAC tramite porta USB

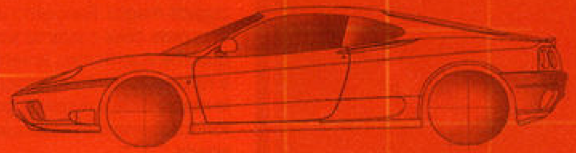


MIXED GAME PORT/USB

360modena PRO Racing wheel



USB UNIVERSAL SERIAL BUS



STESSE CARATTERISTICHE DEL 360 MODENA® - In più:

- doppio sistema di cambio: al volante e manuale (replica della leva del cambio della 360 Modena®)
- 12 funzioni programmabili a piacimento via software
- replica dell'impugnatura in gomma del volante della 360 Modena®

REQUISITI MINIMI:
visitateci al sito
www.thrustmaster.com

Presenti a smau DUEMILA Pad. 17/2 Stand E10

Guillemot

Viale Cassala 22
20143 Milano
02/83.31.21
www.guillemot.it

Thrustmaster è un marchio di Guillemot Corporation

Distribuito da:
3D Planet S.p.A.
Via E. Fermi, 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02/48.86.711
Fax 02/48.86.71.37
www.3dplanet.it

www.thrustmaster.com
www.ferrari.it
www.ferrari.com

For use with

PC, Mac® & iMac™



IN USCITA A: ORA	FORMATO: PC PREZZO: L. 99.9	SVILUPPATORE: BLIZZARD EDITORE: SIERRA	CARATTERISTICHE: GIOCO IN RETE ALTRE VERSIONI: NESSUNA	GENERE: GDR GIOCATORI: 1-100

Dalla parte degli angeli, anche se è un **diavolo di gioco!**

Diablo 2



Se abbiamo intenzione di impersonare un cattivo in un gioco di ruolo, ci sono tre regole d'oro da non violare. Prima di tutto: non cerchiamo di conquistare il mondo. Secondo, non mettiamo insieme un'armata di spregevoli demoni. E terzo, non lasciamo in giro oggetti magici. Facciamo una qualsiasi di queste cose e stiamo sicuri che qualche volenteroso avventuriero verrà a rubarci i pantaloni magici, a decimare le nostre orde e a spazzolarci il fondoschiena con il lato piatto della sua spada.

CULTO DELL'EROE

Diablo 2 ci mette nei panni di un avventuriero di tal fatta. All'inizio del gioco ci è data la possibilità di essere un Paladino, un Barbaro, una Maga, un Negromante o un Amazzone, per poi passare in una terra desolata posseduta dal male a correre qualche avventura e, alla fine, rimandare Diablo a calci all'inferno.

ARMATO DI MANNAIA

Fin dal principio di Diablo 2 c'è qualcosa di divertente da morire: lanciarsi in combattimento e mulinare la spada in modo fantastico. La grafica fa un buon lavoro e ha una grande quantità di accurate animazioni per i personaggi. Il modo in cui gli zombi cadono a terra esanimi quando li tagliamo in due è particolarmente simpatico. E questo è tutto quello che si fa: combattere. Combattimenti senza fine, che fanno venire i crampi alle dita, con una dose di costruzione del personaggio. La modalità singolo giocatore offre una serie di avventure che ci vedono sconfiggere i servi di Diablo uno alla volta, per poi affrontare alla fine il capo in persona.
La modalità multigiocatore è un'altra faccenda, più centrata sul mettere insieme un gruppo e creare le proprie avventure.

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Warcraft 2	78%
StarCraft	83%
Half-Life	97%
Opposing Forces	93%
Homeworld	91%
Ground Control	92%

Gente amichevole!

Come ogni buon gioco di ruolo Diablo 2 è popolato non solo da mostri ma anche da tipi amichevoli che vivono unicamente per aiutarci nella nostra avventura. Il 'nodo' centrale del gioco è l'Accampamento dei Senza legge, un rifugio dove possiamo comprare e vendere oggetti, essere guariti e venire a conoscenza di possibili avventure.



▲ Akasha è un pozzo di conoscenza e ha tantissimi libri pieni di incantesimi arcani. Produce anche una micidiale serie di pozioni.



▲ Liberiamo questo tizio, Deckard Cain, dalla sua prigionia e identificherà gratis per noi gli oggetti magici. Che tipo simpatico.



▲ Se vogliamo una nuova balestra, una spada, un coltello o un'ascia magica allora Charsi la donna fabbro è la donna dei nostri sogni. Che bicipiti!



▲ Ehi! Non tuffiamoci fuori dalla porta in preda al panico, è solo la schermata del negozio. Attrezziamoci al massimo qui e andiamo a spaccare il cranio a un folletto maligno.

Roba potente!

Sparsi nel panorama troveremo altari e portali magici che renderanno le nostre avventure un po' più semplici...



Le Pietre di Riferimento sono un bel modo per saltare tra aree diverse senza doversela fare a piedi. Un salto e siamo arrivati!



Beviamo dal pozzo e saremo rivitalizzati. Si riempie nuovamente quando piove! Forte.



Tocchiamo un Altare dell'Esperienza per incrementare la... esperienza che otteniamo uccidendo i cattivoni. Stai in guardia demonietto!



IL MEGLIO



Non c'è niente di meglio del penetrare in una nuova area, venire circondati da orde di cattivoni bavosi e ridurli a un ammasso di mutilati sanguinanti e in preda agli spasmi. Tingiamo di rosso la città!

il giudizio

GRAFICA Un po' vecchio stile e sgranata, ma comunque molto accurata.

GIOCABILITÀ Il combattimento senza fine può venire a noia dopo un po', ma è comunque un divertimento.

LONGEVITÀ Ottime modalità singolo giocatore e multi giocatore significano mesi di divertimento.

È cambiato abbastanza dal primo Diablo da essere un degno seguito. Se non abbiamo un modem ci stiamo perdendo il meglio.

Voto 84%



3D PROPHET II MX
Hercules
RULEZ.
Hercules
GeFORCE2 MX
32MB SDR RAM
AGP 4X/2X
3D PROPHET II MX
GeFORCE2 MX™
Disponibile anche
3D PROPHET II MX
DUAL-DISPLAY VIDEO
GeFORCE2 MX™
TWIN VIEW™
32MB RAM
183MHz RAM clock
AGP 4X/2X
Presenti a SMAU DUEMILA Pad. 17/2 Stand E10
PRODOTTO DISPONIBILE PRESSO:
INFOTECA
CHL
VOBIS
COMPUTER POINT
essedi shop
e nei migliori negozi informatici
GeForce2 MX
è un marchio NVIDIA:
NVIDIA
www.hercules.com
Hercules è una divisione di
Guillemot Corporation
Guillemot S.r.l.
Viale Cassala, 22
20143 Milano - Italia
Tel. 02 83 31 21
Fax 02 83 31 23 00
www.guillemot.it
Guillemot
© Guillemot Corporation 2000. 3D Prophet™ ed Hercules® sono marchi e/o marchi registrati di Guillemot Corporation. Tutti i diritti riservati. Il nome NVIDIA, il logo NVIDIA, il nome GeForce2 MX è un marchio registrato di NVIDIA Corporation. Tutti gli altri marchi sono registrati dai rispettivi proprietari. Qualsiasi riferimento ad argomenti religiosi non è in alcun modo intenzionale. Hercules non si assume la responsabilità di qualunque interpretazione.



IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. 129.900 | SVILUPPATORE: CRITERION | EDITORE: UBI SOFT | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

Cibo per i pesci!

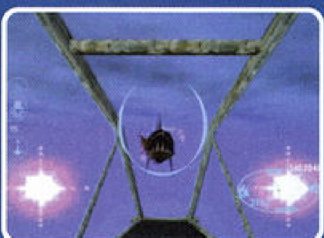
La vita sott'acqua, come dimostra Deep Fighter, è un incubo senza fine di lavoro duro e combattimenti senza tregua. Alla faccia dei quattro baronetti inglesi che cantavano Yellow Submarine...



▲ Perché è così serio? No, non è che si è reso conto che la sua carriera d'attore è finita, sono quelle fastidiose meduse che turbano la pace.



▲ È un gatto affogato? No, è un mortale nemico che deve essere distrutto prima che ci faccia quello che ha gia fatto agli Atlantidei.



▲ Pesce dai denti affilati, vattene. Le creature del mare ci attaccheranno se provocate. Non è niente di personale, è solo la natura che fa il suo corso.



▲ Il pesante uso di FMV e dei video hanno fatto sì che Deep Fighter fosse distribuito su due dischi. Anche se è carino ci fa domandare se ne valesse veramente la pena.

Comportarsi come **un minuscolo marinaio** in un **piccolissimo** sottomarino...

Deep Fighter

Criterion fa dei giochi molto belli graficamente, TrickStyle ne è la prova. Questo è vero anche perché un reparto separato della loro società produce programmi per sviluppatori. La grafica di questo titolo, però, anche se accettabile non basta a coprire la debolezza del gioco.

RAGAZZO MARINO

Siamo esperti piloti di sottomarino che vivono in una società tipo Atlantide. La nostra tranquilla vita sottomarina è minacciata dall'attività vulcanica, da una violenta civiltà rivale e da alcune meduse aggressive. Nel meraviglioso mondo dei videogiochi non è niente di speciale, ma la cosa più interessante è che siamo piccoli: il nostro sottomarino è grande un terzo di un'aringa.
La domanda sorge spontanea: perché? Il gioco è basato su missioni che spaziano dall'allevamento di pesci al salvataggio di compagni subacquei, da incidenti nucleari (la nostra comunità ricava l'energia da cristalli di torio) al combattimento con nemici. Il sistema di controllo è molto semplice e siamo aggiornati su cosa fare da messaggi vocali e testuali. I problemi sorgono dalle schermate delle mappe un po' difficili da usare e da un complicato insieme di icone, le quali non hanno un rapporto con gli oggetti che rappresentano. Anche se questo è soltanto un fastidio minore, il tempo sott'acqua passa lentamente. Non c'è un ritmo reale nell'azione e non ci sono limiti di tempo per raggiungere gli obbiettivi.

ROMBO SOTTOMARINO

Le cose si fanno più interessanti quando si arriva ai combattimenti ma è qui che la grafica e la fisica del gioco affondano: il sottomarino non dà le giuste sensazioni e le animazioni delle esplosioni sono come minimo insulse. Così, anche se Deep Fighter non è terribile, non farà navigare la nostra barca, o il nostro sottomarino. Con questo ed Ecco, iniziamo a pensare che Sega dovrebbe tenersi alla larga dall'acqua.



Un po' di storia
Dalla stessa casa...

Trickstyle	87%
Scorched Planet	60%
Sub-Culture	76%

La Guerra del Mare!

Mentre avanziamo nel gioco il nostro sottomarino viene potenziato con l'aggiunta di una serie di attrezzature e armi per completare le missioni.

Rendiamoci irresistibili per le femmine dei pesci con questo adorabile faro ittico, vitale per l'alimentazione della comunità.

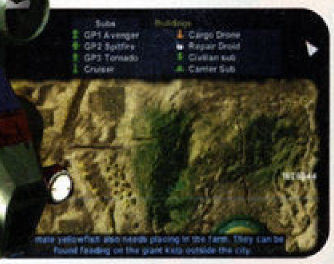




Allunghiamoci e tocchiamo qualcuno con questo cavo. Acchiappiamo gli oggetti e passiamo a una visuale in terza persona.

Combattiamo i nemici con una gamma di siluri, cannoni e altri giocattoli mortali.





IL MEGLIO



Ci sono alcuni obiettivi bizzarri nel gioco ma nessuno è più assurdo del dover trascinare un pesce maschio per ripopolare un allevamento sottomarino.

il giudizio

GRAFICA Perfettamente accettabile, anche se il mare sembra un po' poco popolato.

GIOCABILITÀ Le missioni possono essere divertenti ma nel complesso i compiti sono un po' noiosi.

LONGEVITÀ C'è molto da fare e se ci si appassiona al gioco non ci si staccherà da esso per ore.

A Deep Fighter manca una vera sensazione di scopo o di rapidità. Il gioco non sviluppa mai una sua vita e risulta piatto.

Voto 65%

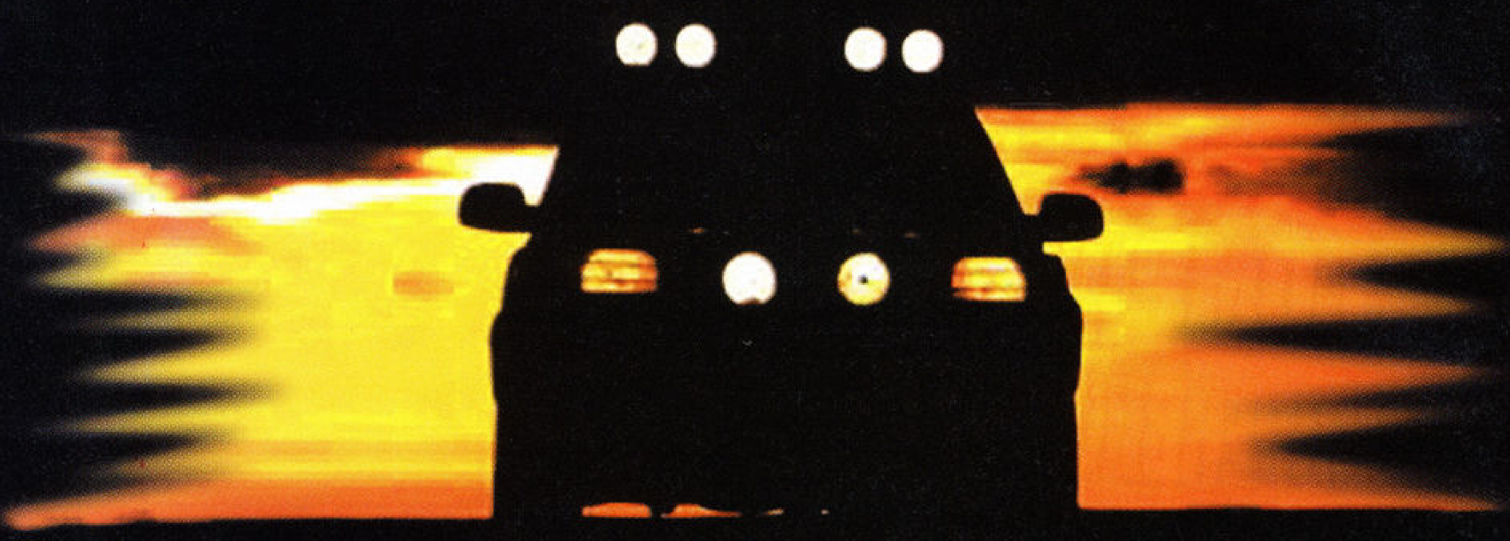
È GIÀ IN EDICOLA A SOLE 9.900 LIRE



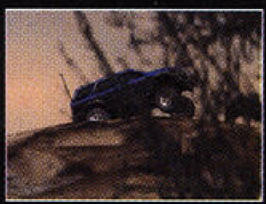
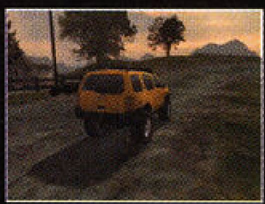
- UN GIOCO COMPLETO
- DUE CD-ROM
- 144 PAGINE DI RIVISTA
- 8 FANTASTICI DEMO TUTTI DA GIOCARE

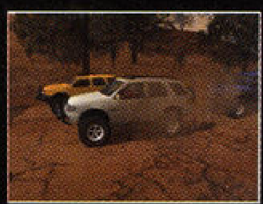
Future MEDIA ITALY

300 cavalli di cattiveria.



4x4 EVOLUTION



I motori si accendono... La polvere si alza... Il rumore diventa assordante...
Partiti! Ed è l'inferno!
Una vera battaglia tra mostri di potenza pronti ad ogni cosa pur di tagliare per primi il traguardo. E non c'è nulla che li possa fermare: loro corrono, saltano, guadano i fiumi e non hanno paura di nulla.
Puoi fare una sola cosa: essere il più veloce.

Co Published by Developed by

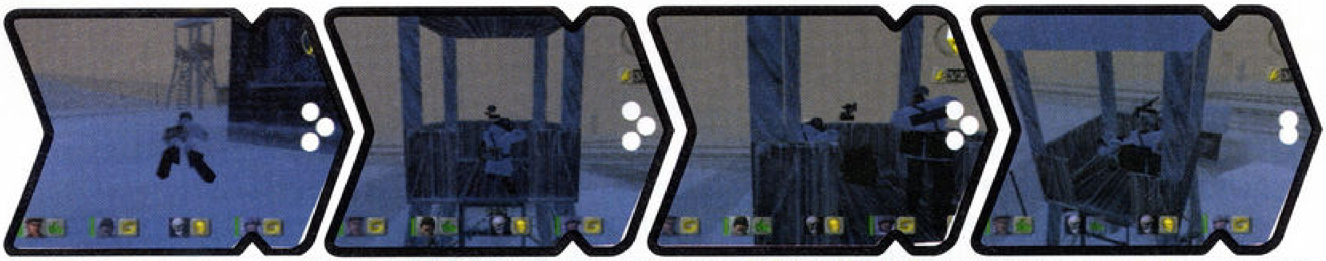
TAKE 2 TERMINAL REALITY

Cidiverte ITALIA al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

FORNITORE UFFICIALE MILAN

JOAG ITALY S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (Va) - Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999



IN USCITA A: OTTOBRE | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. 129.900 | SVILUPPATORE: ILLUSION SOFTWORKS | EDITORE: TAKE 2 | CARATTERISTICHE: TASTIERA | ALTRE VERSIONI: PC | GENERE: AZIONE 3D | GIOCATORI: 1

Prepariamo le munizioni e teniamo duro: riusciremo tutti a tornare a casa per Natale!

Hidden and Dangerous

Il SAS era un'unità che operava dietro le linee nemiche durante la seconda guerra mondiale, utilizzando esplosivi e fucili da cecchino. Sinist, dest!

Se abbiamo un Dreamcast e siamo alla ricerca di un divertimento un po' più completo e ricco di strategia rispetto alle solite avventure in prima persona, saremo lieti di dare il benvenuto a questo piccolo gioiello. Hidden and Dangerous è un gioco ricchissimo, composto da sei enormi campagne sparse in un vastissimo teatro di operazioni. Durante il nostro servizio faremo di tutto, dal salvare piloti alleati abbattuti a distruggere dispositivi crittografici a bordo di navi nemiche. Per fare tutto ciò avremo a disposizione solo quattro uomini per ciascuna squadra. Scordiamoci dunque di poter travolgere il nemico con massicce avanzate di truppe in stile Command & Conquer. Qui dovremo muoverci furtivamente, strisciando ventre a terra nel fango...



CHE ASPETTI, SOLDATO?

È proprio qui che cominciano i guai. Il sistema di comando non è esattamente intuitivo, sebbene il gioco supporti il nuovo mouse Sega; inoltre, l'intelligenza artificiale dei nostri compagni di squadra è a tratti un po' dubbia. Se urliamo "Seguitemi!" e ci dirigiamo nella foresta, capita che uno dei nostri uomini si arrampichi chissà perché su qualche roccia.

Un altro limite è l'impossibilità di salvare in qualsiasi momento, presente invece nella versione per PC, che ci costringerà a urlare di rabbia ogni volta che la nostra squadra verrà eliminata e dovremo ricominciare il livello da capo. Detto questo, se ci sono piaciuti giochi come Medal of Honor, non faremo fatica a sorvolare su questi piccoli difetti. L'equilibrio tra azione e tattica è perfetto... ci sembrerà di vincere la guerra da soli. Grandioso!

Fanteria mobile!

C'è una vasta gamma di veicoli a disposizione della nostra squadra, che potrà utilizzarla nel corso delle varie missioni.



Il camion Opel Blitz ci permette di trasportare l'intera squadra attraverso la mappa del gioco, ma ha scarse difese contro gli attacchi nemici.



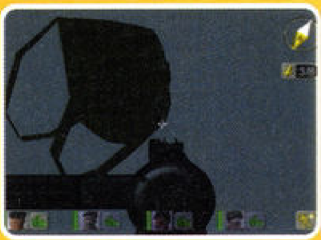
In una delle ultime missioni saremo al timone di una imbarcazione di legno. Appena attraccheremo al porto nemico accadrà di tutto!



Alcuni dei veicoli, come questa nave, sono talmente grossi che dovremo aprirci la strada combattendo al loro interno!

Sciacallaggio

Se ci troveremo a corto di munizioni durante una missione potremo farne provvista negli zaini dei nemici uccisi. Riempiamoci le tasche e dirigiamoci verso il prossimo obiettivo.



▲ Ficchiamogli una pallottola in corpo, controlliamo che tutto sia tranquillo e quindi preleviamo il suo equipaggiamento.



▲ Mmm... Colt 1911, no; munizioni per MP 40, neanche... Ah, ecco qua! Delle belle granate!



▲ In alcune missioni la nostra squadra agisce in incognito, indossando uniformi naziste.



▲ Abbiamo una tenuta adatta a ogni occasione: dalla tuta mimetica a quella bianca, per il combattimento nella neve.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Numero Campagne	6
Numero Armi	19
Numero Veicoli	10
Cambi di Uniforme	4
Equipaggiamento Extra	6 oggetti
Migliore Arma	Lee Enfield Mk 4



IL MEGLIO



L'abbiamo già detto un centinaio di volte dall'uscita di Metal Gear Solid: la modalità cecchino è la cosa migliore del mondo!

il giudizio

GRAFICA Precisa e dettagliata, anche se a tratti un po' tremolante.

GIOCABILITÀ Una sfida tattica di prima qualità, limitata solo dai difetti dei comandi.

LONGEVITÀ L'impossibilità di salvare a metà livello e la presenza di sei campagne gli garantiscono lunga vita.

È un fantastico incrocio tra un gioco di ruolo e uno sparatutto, con qualche difetto nei comandi. Ce ne innamoreremo di sicuro.

Voto 85%

IL PARADISO DEI PORTATILI

Gli ultimissimi giochi per Game Boy Color e **Neo Geo Pocket** raccolti in una **rubrica tutta loro!** Solo su Games Master!

SVILUPPATORE: VIDEO SYSTEM EDITORE: VIDEO SYSTEM GIOCATORI: 1-2

GAME BOY COLOR

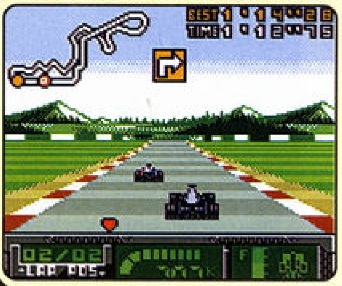
F1 World Grand Prix 2



Sono riusciti a metterci dentro tutto: tutti i piloti e le piste della stagione 1999, sistema di distribuzione del peso e gomme regolabili, batteria di riserva, una modalità a due giocatori e perfino un buffo effetto sonoro che precede l'uscita di strada della macchina... evento che purtroppo si verifica spesso.



Altra attrattiva è la modalità Challenge, che ricrea i momenti chiave delle gare dell'anno scorso: per esempio potremo impersonare Hakkinen impegnato a cercare di soffiare il primo posto a Schumacher a Monaco. La grafica è quanto di meglio possibile sul Game Boy e la musica, per fortuna, può essere disattivata. Forse però questo tipo di giochi funziona meglio sulle console grandi.





Una intera stagione di F1 in una piccola cartuccia.

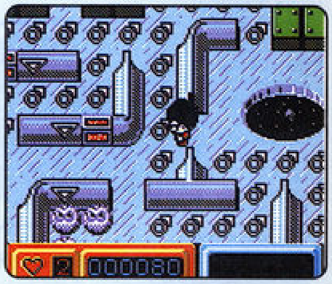
78%

SVILUPPATORE: ROCKSTAR EDITORE: TAKE 2 GIOCATORI: 1

GAME BOY COLOR

Austin Powers
Oh Behave & Welcome to My Underground Lair





Il titolo ci confonde un po'? Ecco spiegato l'arcano. Le cartucce di Austin Powers sono due: Oh Behave, incentrata intorno allo stesso Austin, e Welcome to My Undergorund Lair, dedicata al dottor Evil.



Con entrambe il nostro Game Boy si trasforma in un mini-PC, con sfondi ispirati a Austin Powers, un calcolatore e un video clip. C'è poi qualche giochino, tra cui la "morra cinese" e un clone di Pac-Man. Il tutto è abbastanza insensato e si basa sul presupposto che troviamo Austin Powers divertentissimo in sé. Se proprio vogliamo una di queste cartucce, scegliamo Underground Lair: il suo giochino a base di moto è meglio di quelli di Oh Behave.

Occhio: è più un insieme di trastulli che un gioco.

39%

SVILUPPATORE: LIGHT & SHADOW EDITORE: UBI SOFT GIOCATORI: 1

GAME BOY COLOR

Toonsylvania





Se non abbiamo mai sentito parlare di Toonsylvania è perché la versione televisiva è durata appena per il tempo necessario a Ubi Soft per acquistarne i diritti ed è stata quindi comprensibilmente cestinata. Cosa ci avrà fatto Ubi Soft con questa lucrosa licenza? Proviamo a indovinare. Controllando Igor, assistente del dottor Vic Frankenstein, dovremo saltare da una piattaforma all'altra raccogliendo oggetti. Malgrado la gobba Igor risponde bene al pulsante direzionale e la grafica è deliziosa, in puro stile Ubi Soft. Per il resto, però, il gioco è identico a migliaia di altri che abbiamo già visto sul Game Boy... Che pizza.





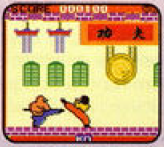
È un gioco per gli appassionati di disegni animati.

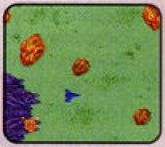
56%

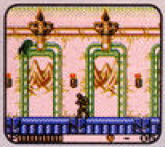
SVILUPPATORE: KONAMI EDITORE: KONAMI GIOCATORI: 1

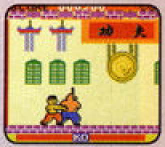
GAME BOY COLOR

Konami GB Collection Vol. 4



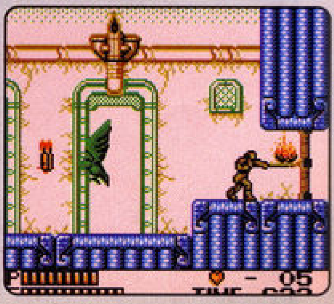






Se siamo segretamente appassionati di vecchi giochi ma ci vergogniamo a farci vedere alle svendite, ecco la soluzione. Qui abbiamo quattro variopinti titoli Konami risalenti agli esordi del Game Boy e potremo saltare a piacimento da uno all'altro.

C'è Nemesis 2, un ottimo ma difficilissimo sparatutto del passato, ricco di bonus. C'è Castlevania 2, un avvincente platform di caccia al vampiro. C'è Yie Ar Kung-Fu, un antico picchiaduro dall'aspetto ormai datato, ma sorprendentemente divertente. Infine, c'è Antarctic Adventure, un semplice ma gustoso gioco di corse con pinguini. Nel complesso, si tratta di un reperto archeologico davvero splendido.



Singolarmente sono datati, ma tutti insieme funzionano.

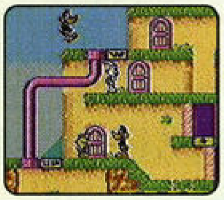
88%

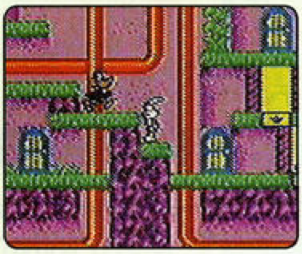


Il primo videogioco che cresce con il tuo bambino.
© Disney
www.disney.it
Disney Apprendimento Età 1½-3
Primi Passi
Winnie the Pooh
Dai 18 mesi ai 3 anni
Disney Apprendimento Età 2-4
Asilo
School
Winnie the Pooh
Dai 2 ai 4 anni
Disney Apprendimento Età 4-6
Prescolare
Winnie the Pooh
Dai 4 ai 6 anni
Per PC e Mac
Winnie the Pooh
Con Winnie the Pooh e i suoi amici è più facile insegnare al tuo bambino le basi di numeri, lettere, colori, forme. E poi ancora la memoria, il ragionamento e persino la musica. Dal magico mondo Disney, tre titoli pensati apposta per accompagnare il bambino nell'avventura dell'apprendimento. Dai 18 mesi ai 6 anni, potrete scegliere tre diversi livelli di gioco-studio. Scoprite Winnie the Pooh. Scoprirete un amico che non vi deluderà.
Disney Interactive

SVILUPPATORE: KEMCO EDITORE: KEMCO GIOCATORI: 1

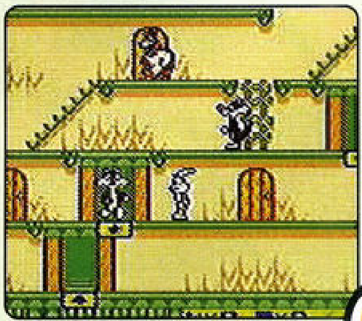
Crazy Castles 4

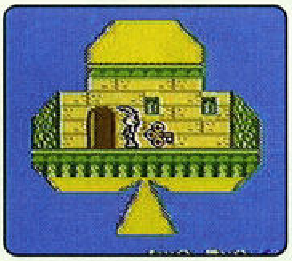




Sembra un platform, ma gli storici dei videogiochi chiariranno un giorno che si tratta di un gioco di piattaforme e scalette; una cosa in stile Chuckie Egg o Burger Time, per chi è abbastanza vecchio da ricordarseli.

Pur essendo un coniglio, Bugs Bunny non sa saltare e deve attraversare i livelli arrampicandosi su e giù per le scalette. Sulle prima il gioco sembra un po' fiacco, ma diventa progressivamente più intrigante quando a Bunny si uniscono Daffy Duck e un Elmer armato di schioppo; dovremo stare all'erta per evitare di diventare l'imbottitura di un panino composto da un papero e da un coyote.





Semplice e avvincente: l'ideale per il Game Boy. **81%**

SVILUPPATORE: KONAMI EDITORE: KONAMI GIOCATORI: 1-2

International Superstar Soccer 5





Non dev'essere stato facile prendere lo splendore di ISS, grandioso gioco di calcio per Nintendo 64 e PlayStation, per stiparlo in una cartuccia per il Game Boy.

La squadra di Konami, però, ha fatto un ottimo lavoro. ISS GB è un piccolo splendido gioco, con ottimi comandi, animazioni perfette e il vantaggio di una modalità di collegamento. Il rovescio della medaglia è dato dalla visuale ridotta, che rende difficile individuare la posizione ideale per crossare e i colori confusi, che rendono invisibile l'azione al minimo calo di luce solare.



Un gioiello per Game Boy dai maestri del pallone. **89%**

SVILUPPATORE: VISION WORKS EDITORE: KEMCO GIOCATORI: 1-2

TG Rally 2







Gli appassionati di World Rally Championship riconosceranno facilmente gli avversari in TG Rally 2.

La Type-IP blu con i cerchioni oro, per esempio, sembra decisamente una versione deformata della Subaru Impreza, mentre la Type-FO si direbbe una versione in stile Penny Racer della Ford Focus di Colin McRae. Le macchine hanno tutte un aspetto grazioso e variopinto e lo scenario non è affatto male. Come manovrabilità, non è certo Gran Turismo: non si tratta che di premere sull'acceleratore, superando di tanto in tanto le macchine controllate dal computer. Benché semplice il gioco ha il suo fascino e ci permette di potenziare la nostra macchine e gareggiare con un amico collegato.





Rapido e veloce, con le slittate, i salti e tutto il resto. **83%**

SVILUPPATORE: 2N PRODUCTIONS EDITORE: EA GIOCATORI: 1-2

WCW Mayhem







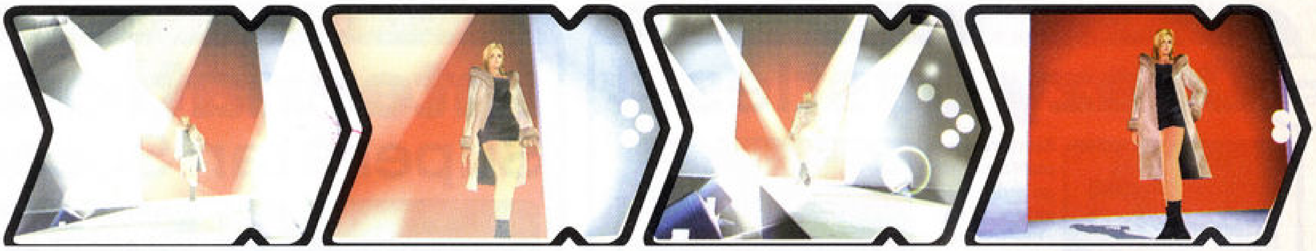
Si può salire sui paletti? Certo. Scaraventarsi addosso le sedie? Anche. Azzuffarsi fuori dal ring? Pure. Scegliere tra dodici wrestler WCW? Ovvio.



Insomma, WCW Mayhem ha tutto ciò che ci aspetteremmo in un gioco di wrestling. Ha inoltre una buona grafica e una simpatica visuale in bianco e nero tipo telecamera di sicurezza che ritrae le zuffe negli spogliatoi. Come in tutti i giochi di wrestling, però, le mosse sono le solite e si passa la maggior parte del tempo pestando disperatamente sui comandi, mentre i lottatori se ne rimangono lì abbracciati. La noia, quindi, arriva in pochi minuti. Yie Ar Kung-Fu è più divertente e offre tre giochi in più!



Completo e ben fatto, ma decisamente noioso. **61%**



IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. 108.900 | SVILUPPATORE: TECMO | EDITORE: ACCLAIM | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: PS2 | GENERE: PICCHIADURO | GIOCATORI: 1-4

Qualcuno ha visto **un gioco di** combattimento che sia più tosto **di Soul Calibur?** Beh, stiamo cercando...

Dead or Alive 2



Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Dead or Alive 81%

C'è qualcosa di strano riguardo gli uomini e le mutande delle scolare giapponesi.
Lo diciamo a causa dell'enorme numero di mutandoni di cotone che compaiono nei giochi di combattimento giapponesi. Dead or Alive 2 non fa eccezione, in effetti ha forse il più alto numero di mutande per combattente fra tutti i picchiaduro.

COSTUMI

Dead or Alive 2 ha tardato alcuni mesi a causa di alcune supposte modifiche al gioco. Apparentemente la versione inglese è molto superiore a quella americana, ma da quel che abbiamo visto il tutto si riduce ad alcuni nuovi abiti che sono stati aggiunti e al fatto che questi costumi devono essere guadagnati. Valeva la pena aspettare per questo? Questo non ci deve allontanare da quello che resta un fantastico picchiaduro. Dead or Alive 2 è veloce e sfrenato, ha un bellissimo aspetto e ha più mosse di quante potremo mai usare. La cosa migliore, però, è il modo in cui il gioco ci incoraggia ad assumere un atteggiamento più strategico nei confronti del combattimento invece del solito semplice attacco. Basta premere un pulsante e una direzione per annullare la mossa di un avversario, provocandogli di solito un grande danno. In questo modo le battaglie vengono tirate per le lunghe, dato che nessuno dei contendenti vuole dare all'altro il vantaggio di farsi mettere al tappeto. C'è un grande equilibrio tra i combattenti e se ci prendessimo la briga di imparare tutte le mosse e le sottigliezze ci accorgeremmo che l'equilibrio è essenziale per un grande gioco di combattimento e qualcosa che Tekken fa molto bene.

IL MEGLIO



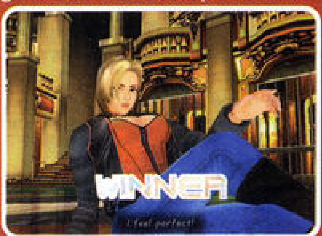
Facciamoci una bella risata per alcune delle mosse e delle urla di vittoria più strane.

LE ARENE

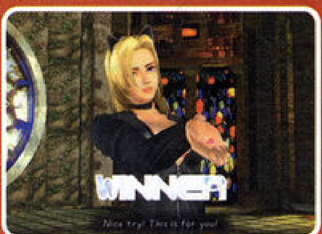
Ma c'è di più: delle bellissime arene interattive in cui possiamo fare mosse

La mostra degli abiti

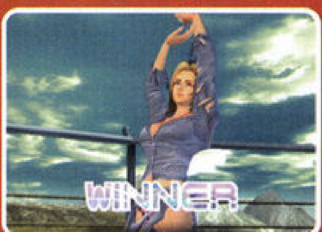
Completiamo il gioco a difficoltà normale e otteniamo alcuni costumi in più. Per gli uomini ci sono degli abiti più 'tosti' mentre per le signore gli abiti diventano solo più succinti.



▲ Per Tina un nuovo guardaroba che comprende una giacca di pelle, dei jeans e una maglietta. Non è proprio la più ardita delle combinazioni.



▲ Le cose si fanno più interessanti quando la tuta da gatta salta fuori dall'armadio. Miao. Ecco, vuole stringerci la zampa.

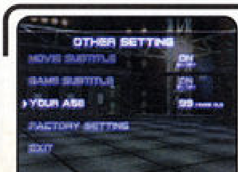


▲ Questo è quello che succede quando si va troppo vicini al distruggidocumenti. Qualcuno le copra prima che si prenda un accidente.

In forma!

L'animazione realistica del seno è quel che conta e Dead or Alive 2 non tradisce in questo settore.





Possiamo dare alle ragazze più di un'occhiata casuale sparando un'età di più di 99 anni nelle opzioni. Vecchi sporcaccioni.

Uno sguardo

Le arene sono fantastiche e nascondono di più di quanto si veda a una prima occhiata.



▲ Cominciamo in cima a quella che sembra la Grande Muraglia Cinese.



▲ Sbattere l'avversario oltre il bordo ci porta sulla strada sottostante.



▲ Bang! Passiamo attraverso la finestra ed entriamo in un tempio cinese.

Il migliore attacco è la difesa!

Anche se ci sono alcune mosse devastanti in Dead or Alive 2 spesso è meglio lasciare che sia l'avversario ad attaccare e poi controbattere. Premiamo insieme i pulsanti indietro e della guardia e metteremo a terra l'avversario.





Ci vuole una buona strategia per mettere a terra l'avversario con successo.

> ... **le battaglie** vengono tirate per le lunghe, **dato che nessuno vuole dare all'altro** il vantaggio di farsi mettere al tappeto...

diverse a seconda di dove ci troviamo e una modalità Tag che porta qualcosa di diverso alla solita solfa del combattimento uno contro uno.

In due è meglio



Come in un gioco di wrestling possiamo fare coppia con un altro combattente.



Possiamo fare delle mosse combinate con il compagno per aumentare il danno, soprattutto usando le zone pericolose.

IN DEFINITIVA

Anche se Dead or Alive 2 non ha la longevità di Soul Calibur o l'umorismo di Ready 2 Rumble al momento è sicuramente uno dei tre migliori giochi di combattimento sul DC. Ha un aspetto fantastico, si fa giocare che è un sogno ed è facile per un principiante ma con abbastanza profondità per il combattente più esperto. Finora combattere su una macchina europea non è mai stato così divertente né il movimento così fluido.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Combattenti	12
Arene	10
Costumi	48
Modalità	7

il giudizio

GRAFICA Arene grandiose, combattenti grandiosi. È grandioso e basta, okP

GIOCABILITÀ Classico picchiaduro con alcune idee nuove. Grande.

LONGEVITÀ Non è tanta per il gioco in modalità singola ma si gioca per mesi con altri giocatori

Non avrà la longevità di Soul Calibur ma DoA2 resta uno dei migliori giochi di combattimento a girare nella scatola bianca di Sega.

Voto 88%



Siamo su un ascensore per l'inferno! Si va giù! Tina cade sul suo coinquilino.

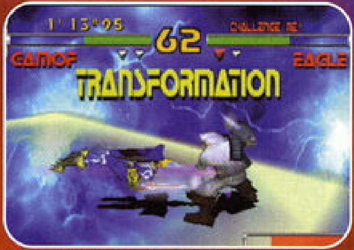
IN USCITA A: ORA | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: L. 108.900 | SVILUPPATORE: CAPCOM | EDITORE: VIRGIN

Plasma Sword

Capcom continua a bombardare il **DC** con i suoi potenti picchiaduro.



Gli attacchi principali sono solo verticali o orizzontali ma combiniamoli e abbiamo qualcosa di speciale.



Fare degli attacchi normali fa crescere la barra dell'energia dandoci la possibilità di colpi eccezionali.

Chi si ricorda di un gioco per PlayStation che si chiamava Star Gladiator? Era nella sezione giochi 'scontati' dei negozi e quando chiedevamo a un amico se era bello ci rispondeva sempre 'è carino'. Ora la 'carineria' è finita anche sul Dreamcast con quello che praticamente è Star Gladiator 2. È un picchiaduro, per intendersi: un gruppo di combattenti s'incontra per decidere chi è il più tosto. È un tipico lavoro di Capcom ma fa parte dei loro tentativi nel campo del 3D. Anche se ci possiamo muovere dentro e fuori dallo schermo, la modalità di gioco ha più in comune con le meraviglie bidimensionali di Street Fighter che con quella di Tekken o Powerstone. Tutti i combattenti possono attaccare con la spada o con armi da lancio e la grafica migliora ogni



volta che succede qualcosa di particolare, ma è come se gli effetti speciali fossero lì per distrarci dal gioco mediocre che stiamo vedendo.



Capcom ha molti picchiaduro migliori su Dreamcast. Continuiamo a giocare con Powerstones.

il giudizio

GRAFICA Non particolarmente impressionante. Sembra un vecchio gioco per PlayStation.

GIOCABILITÀ Sembra 3D, ma il gioco è il tipico combattimento 2D di Capcom.

LONGEVITÀ Ci sono ventidue combattenti con cui giocare ma non offrono una grande varietà.

Un prodotto Capcom di serie B. Riesce solo a dar spettacolo di sé grazie alla sua strana grafica vistosa.

Voto 62%



Anche se ha dietro la potenza del Dreamcast la grafica sembra a 32 bit e molto limitata.






IN USCITA A:	FORMATO: PC	SVILUPPATORE: ION STORM	CARATTERISTICHE: NESSUNA	GENERE: AZIONE 3D
ORA	PREZZO: L. 99.90	EDITORE: EIDOS	ALTRE VERSIONI: NESSUNA	GIOCATORI: 1

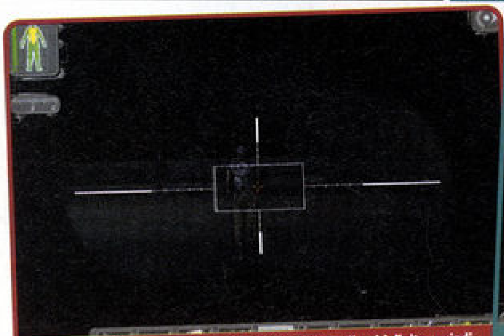



Diamo il benvenuto allo sparatutto dell'anno su PC. È il gioco divino che tutti stavamo aspettando.

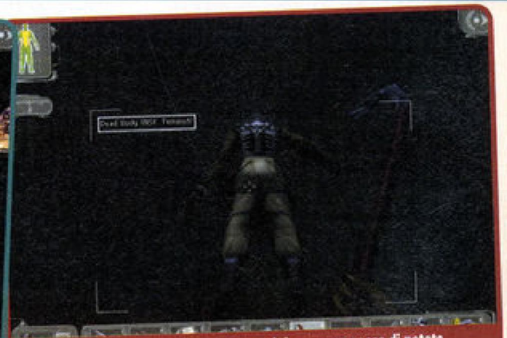
Deus Ex

Mortalmente silenziosi

Non c'è niente di così appagante come riuscire in un'uccisione silenziosa. Ecco come fare, quando decidiamo di agire di soppiatto. Piano piano, di nascosto. Ah ah ah!


▲ Studiamo il percorso del nemico. Se si accorge di noi è finita, quindi camminiamo in punta dei piedi.


▲ Rapidamente, mentre è girato, scivoliamogli alle spalle. Scegliamo un'arma: ci piace molto il piede di porco.


▲ TOK! Un colpo secco sulla zucca e cadrà come un sacco di patate. Nascondiamolo in un cespuglio e procediamo.

L'Uomo Bionico!


▲ Il nostro uomo ha qualche trucco in corpo: ha ricevuto un potenziamento nelle sue abilità, comodo per gli scontri a fuoco.


▲ Al posto di una torcia JC ha ricevuto degli occhi potenziati. Premiamo F12 e potremo fare un po' di luce su quello che succede.

È successo qualcosa di straordinario, oggi. Avevamo appena completato la prima 'sezione' di Deus Ex, che comportava il liberare la base operativa dei buoni dai terroristi che l'occupavano.

Quando è finito tutto, abbiamo deciso di dare un'occhiata in giro. Nei nostri vagabondaggi ci siamo imbattuti in una giovane segretaria che si stava lavando le mani. È vero, è un po' strano per un agente segreto gironzolare nei gabinetti delle donne ma non si sa mai quel che si può trovare. Shannon, la ragazza in questione, ci ha detto chiaramente di toglierci dalle scatole minacciandoci di farci rapporto se non ce ne fossimo andati subito. Dopo un po' siamo andati nell'ufficio del capo per le istruzioni sulla missione successiva. Alla fine del discorso ci ha fatto una bella ramanzina per aver ficcato il naso dove non dovevamo. La simpatica Shannon ci aveva fregato! A questo punto le cose si fanno chiare e ci rendiamo conto che Deus Ex è uno dei giochi maggiormente dettagliati che abbiamo mai giocato. Se diamo un'occhiata alle foto delle schermate ci viene da pensare "un altro sparatutto in prima persona", ma non dobbiamo fare quest'errore, perché è qualcosa di completamente diverso. Se prendiamo tutta la parte di azione di soppiatto di Metal Gear Solid, tutto l'agire da agente segreto di Goldeneye e Perfect Dark e tutto l'emozionante divertimento e la meravigliosa trama di Half-Life possiamo cominciare a farci un'idea dell'incredibile esperienza che può dare Deus Ex.

NOZZE CON I FUCILI

La prima cosa che colpisce di questo gioco e che non si tratta del solito imitatore di Quake. Se avanziamo ad armi spianate veniamo fatti a pezzi in pochi secondi dal fuoco dei nemici. L'idea è di attirare i nemici fuori dalle loro postazioni ed eliminarli silenziosamente.

GM CAPOLAVORO

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Armi	Più di 10
Arma migliore	Mini-Balestra
Intelligenza Artificiale	Super Intelligente
Soldati Nemici	Centinaia


► Stanchi delle sparatorie e degli spargimenti di sangue? Perché non facciamo un paio di canestri sul campo da basket?


◄ Metter mano ai computer è essenziale se vogliamo che le videocamere di sicurezza continuino a funzionare.


▲ I personaggi del gioco sono fantastici: anche quelli meno importanti hanno tutta una serie di risposte da darci quando parliamo loro.

Dalla parte degli angeli!

Al quartiere generale dell'UNASCO troveremo una squadra di agenti di supporto senza i quali saremmo in guai grossi.

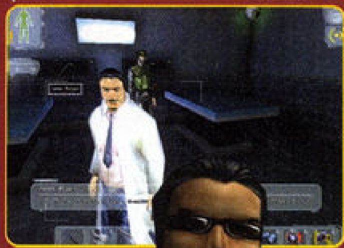


▲ Manderley è un tipo strano ma è il capo: parlerà a noi e agli altri agenti prima e dopo le missioni.



▲ Anna Navarre è una cyborg russa; è anche invidiosa delle modifiche al nostro corpo.

▼ Val sempre la pena passare nell'infermeria di Jaime per due chiacchiere e delle utili forniture mediche.



▼ I Medi-Bots possono guarirci completamente e sono essenziali per il nostro potenziamento.



IL MEGLIO



Far fuori un'intera squadra di cattivi rapidamente e in silenzio, senza che nessuno se ne accorga. Wow!



Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Daikatana....................................55%

Il sistema di controllo è di aiuto: se premiamo il pulsante per camminare ci spostiamo silenziosamente, riuscendo a passare alle spalle del nemico e a metterlo a nanna con un colpo ben assestato o con una scarica del pungolo elettrico.
Non dimentichiamoci di nascondere il corpo: se i suoi compagni lo trovassero scatenerebbero un inferno.

"... a questo punto le cose si fanno chiare e ci rendiamo conto che Deus Ex è uno dei giochi più dettagliati che abbiamo mai giocato..."

NANOTECNOLOGIA

Per aiutare il nostro eroe nella sua missione il suo corpo è stato riempito di minuscoli naniti per potenziare i suoi muscoli, la sua vista e le altre abilità ben oltre le normali capacità umane. Bello, eh?
Il fatto di poterci potenziare man mano che andiamo avanti significa che, a seconda della capacità che potenziamo, possiamo specializzarci in cose diverse. Per esempio se diamo al nostro uomo l'invulnerabilità ai proiettili sarà in grado di sopportare i colpi di una sparatoria con il nemico. Insomma è una cosa che prende davvero: dopo aver cominciato ci accorgeremo che non riusciremo a smettere di giocare.
Con una trama così piena di colpi di scena, una enorme quantità di dettagli e alcuni momenti davvero da infarto non riusciamo a immaginare cosa Ion Storm avrebbe potuto fare di più anche volendo. Se quest'anno compriamo un solo gioco per PC facciamo in modo che sia Deus Ex!

Vita da strada!

Nemici. Non c'è divertimento senza di loro...



▲ I Mech vanno fatti fuori da un certa distanza o evitati. Sono davvero tosti.



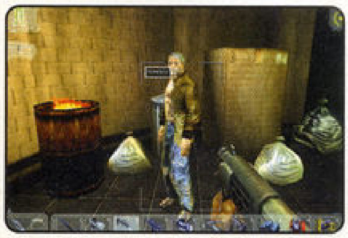
▲ I terroristi sono il bersaglio principale, all'inizio. Proviamo con un preciso colpo alla testa.



▲ Gli agenti antiterrorismo sono i buoni... o no? Non vi diciamo di più per non rovinare la storia.

Oscuro futuro!

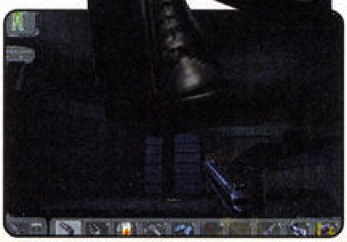
Per sbrogliare il gioco dovremo visitare alcuni posti malfamati.



▲ Hell's Kitchen è il posto più brutto e decrepito del mondo. È anche il posto dove ottenere informazioni.



▲ La metropolitana in disuso è la casa delle Talpe, un gruppo di miserabili attivisti politici.



▲ L'NSF, cioè i cattivi, ha trasformato Liberty Island in una zona di guerra.

il giudizio

GRAFICA Strabiliante. I livelli sono un po' scuri, ma serve a render meglio l'atmosfera.

GIOCABILITÀ È strapieno di tocchi simpatici, momenti di tensione e combattimenti sanguinari.

LONGEVITÀ Deus Ex è grande, davvero grande. È anche molto complicato, e vale quello che si paga.

Una trama eccellente e un sacco di aggeggi fantastici. Questa è l'avventura su PC al suo meglio. Dovremmo essere pazzi per farcelo sfuggire!

Voto 94%

MOST WANTED

Il **futuro è già qui!** Ogni mese Games Master **ci presenta** il meglio **delle** nuove tecnologie!

DAV-S300 SISTEMA INTEGRATO PER IL CINEMA DOMESTICO

Il cinema in casa non è più riservato ai ricchi e ai fanatici della tecnologia. Quei geniacci di Sony hanno infatti creato un favoloso sistema composto da lettore DVD, subwoofer e cinque piccole casse. La novità è che il tutto è molto pratico da usare e ha un prezzo relativamente contenuto considerata l'esperienza che ci offre. Il lettore DVD ci garantisce immagini nitidissime, legge i nostri CD e comprende una radio AM/FM e un processore a 10 modalità per creare effetti sonori di surround. Solo le casse piccole lasciano un po' a desiderare, ma guardiamolo: ha un aspetto davvero fantastico!

CONTATTO: 02/61838500
PRODOTTO DA: SONY
PREZZO: L. 1.700.000



NW-MS7 WALKMAN CON MEMORY STICK

Solo per i più esibizionisti. Più simile a un cellulare che a un lettore di MP3, questo è il contributo di Sony al futuro della musica portatile. Provvisto di una memory card da 64 MB, può ospitare fino a due ore di musica; è possibile saltare facilmente da un brano all'altro per mezzo di una pratica manopola. L'ingresso USB consente di riempire la memoria in soli tre minuti. La vera novità, però, è che a prescindere dal formato sonoro usato, le informazioni vengono convertite nel formato di compressione Atrac 3, che offre una qualità audio superiore a quella dei file MP3 o WAV. Sony è da sempre all'avanguardia nel campo della musica portatile; se il mini-disc non è riuscito a sfondare, questo rappresenta il principale investimento futuro per la casa giapponese. È molto speciale... e molto costoso.

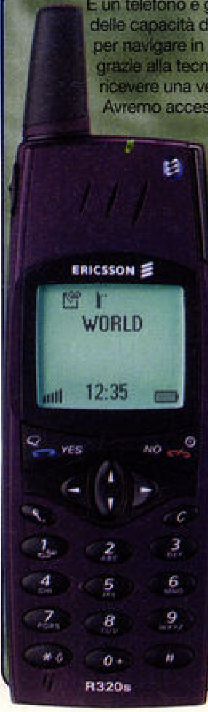
CONTATTO: 02/61838500
PRODOTTO DA: SONY
PREZZO: N.D.



R320 TELEFONO CELLULARE WAP

È un telefono e guardandolo si capisce, ma ha delle capacità davvero speciali. È possibile usarlo per navigare in Internet e per usare videogiochi grazie alla tecnologia WAP, che ci permette di ricevere una versione "ridotta" della Rete. Avremo accesso ai soli siti testuali WAP, ma è un sistema comunque utilissimo per controllare i risultati delle partite o per spedire e-mail. Secondo molti esperti il WAP è il futuro del gioco on-line, perciò lo sviluppo di questa tecnologia potrebbe finire per mandare in disarmo i nostri Game Boy... staremo a vedere. Un'altra differenza tra questo strumento e i normali telefonini è il formato molto maggiore dello schermo a cristalli liquidi, che può ospitare fino a cinque righe di testo. Ci sono poi utili tasti-cursore che ci permettono di scorrere i testi scaricati. Il telefono è grossino, ma la batteria è molto piccola; il cellulare risulta quindi sottile e leggero e ci eviterà rigonfiamenti sospetti nelle tasche.

CONTATTO: 06/48895206
PRODOTTO DA: ERICSSON
PREZZO: L. 990.000

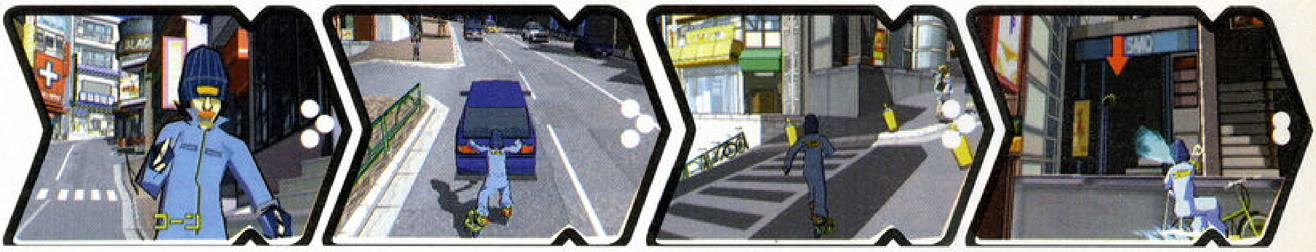


SIEMENS IC35 UNIFER PDA

Questa non è una normale agenda elettronica, no davvero. Grazie alle solite diavolerie WAP, ci consente infatti di connetterci con Internet. Malgrado abbia le dimensioni di un portafogli, contiene un'agenda, una rubrica e funzioni di agenda elettronica ed è dotata di una piccola ma funzionale tastiera. Con l'ingresso a infrarossi al browser WAP 1.1 potremo accedere a Internet attraverso un cellulare compatibile.
L'Unifer dispone inoltre di uno schermo a cristalli liquidi di grandi dimensioni, che facilita lo scorrimento dei testi e la composizione di e-mail rispetto a qualsiasi cellulare WAP.

CONTATTO: WWW.SIEMENS.IT
PRODOTTO DA: SIEMENS
PREZZO: L. 550.000 CIRCA





IN USCITA A: ORA (GIAPPONE) | FORMATO: DREAMCAST | PREZZO: N.D. | SVILUPPATORE: SEGA | EDITORE: SEGA | CARATTERISTICHE: VMU | ALTRE VERSIONI: NESSUNA | GENERE: AZIONE | GIOCATORI: 1

Copriamo la città di colori con il più originale titolo per Dreamcast **uscito fino a ora!**

Jet Set Radio



Polizia!

I nostri principali nemici sono i limiti di tempo e i poliziotti. Per nulla contenti dei nostri sfoghi artistici, questi fanno di tutto per coglierci in flagrante e bloccare i nostri atti di vandalismo.



▲ Con una ferocia che sarebbe più adatta contro gli hooligan del calcio, i poliziotti ci assaltano e ci immobilizzano.



▲ Le loro motorette sembrano uscite da una confezione di Lego, ma quei centauri non ci pensano due volte a investirci.



▲ PC Plod e i suoi si paracadutano dai cieli con un'unica missione: fare a pezzi chiunque trovino a tracciare graffiti.

Lo facciamo grosso, questo?

Dovremo coprire con i nostri graffiti quelli lasciati dagli altri pattinatori.



▲ È facile tracciare i graffiti più piccoli, anche in movimento.



▲ I graffiti di medie dimensioni richiedono quattro o cinque bombolette.



▲ Vere opere d'arte, i graffiti più grandi richiedono molta abilità e molta vernice, ma ne vale la pena.

Nessuno riuscirebbe mai a indovinare l'argomento di Jet Set Radio, nemmeno in un milione di anni. Un gioco dedicato ai jet? Un guazzabuglio musicale in stile PaRappa The Rappa? No? Insomma, cosa diavolo è?

Un po' di storia

Dalla stessa casa...

Virtua Fighter 3tb	90%
House of the Dead 2	81%
Sonic Adventure	91%
Chu Chu Rocket	81%
Crazy Taxi	90%
Ecco the Dolphin	54%

I PATTINI SULLA CITTÀ

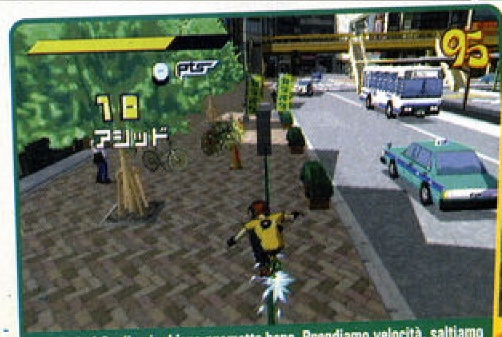
Il gioco più vicino a Jet Set Radio è Crazy Taxi. Qui, però, al posto del taxi ci sono i pattini in linea. Il nostro obiettivo è pattinare attraverso la megalopoli di Tokyoto tracciando il nostro marchio con la vernice a spruzzo sopra a quello degli altri graffitisti. Un esercizio ai limiti della legalità? Forse, ma come recita la schermata di caricamento iniziale del gioco, che ritrae una bomboletta di vernice con una grossa X sopra, Sega non approva il vandalismo nella realtà. Di qui l'arrivo della polizia, che si presenta nel bel mezzo di ciascun livello. I poliziotti ci vedono, mangiano la foglia e si gettano al nostro inseguimento a piedi, in moto o, negli ultimi livelli, addirittura con i mezzi pesanti! Ma il tenente Onishima, capo della crociata anti-graffiti di Tokyoto, non si ferma qui. Se ci becca con la bomboletta in mano, non esiterà ad aprire il fuoco! Perbacco.

SEMPLICITÀ

Come nel caso di Crazy Taxi, la grandezza di Jet Set Radio sta nel suo intuitivo sistema di comando. I

Trucchi del mestiere

La nostra arma segreta in Jet Set Radio è la capacità di sfruttare praticamente qualsiasi superficie. Con un po' di pratica riusciremo anche a effettuare straordinarie acrobazie multiple.



▲ Ah-ha! Quella ringhiera promette bene. Prendiamo velocità, saltiamo e diamo inizio all'acrobazia.

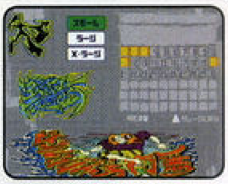


▲ Ci siamo. Occhio agli ostacoli e prepariamoci a saltare, o finiremo a gambe all'aria.



▲ Andiamo da un capo all'altro della ringhiera, arraffando le indispensabili bombolette di vernice.

Fai da te



Fantastico: oltre ai graffiti predefiniti, Jet Set Radio ci permette di tracciare i nostri murales personalizzati.



Cosa scegliere? Una bella casetta o un insolito autoritratto? Dipende dal nostro temperamento artistico.



I testi in giapponese rendono difficili le cose: è un'altra ragione per cui Games Master consiglia di attendere l'uscita della versione PAL.



Sarà anche possibile scaricare dei graffiti dal sito Internet di Sega e inserirli nel nostro VMU... grandioso.

Il mio nome sul muro!

Tracciare i graffiti più piccoli è facile come firmare sulla linea tratteggiata, ma quelli più grandi richiedono molta vernice e fatica in più. Con un bel po' di bombolette e di manovre con il joystick, ecco pronto il capolavoro!



▲ Prima dobbiamo mettere insieme un po' di vernice. Le bombolette sono per strada.



▲ Troviamo un graffito dei nostri avversari e premiamo il pulsante spray.

▼ Per disegnare, seguiamo le istruzioni che appaiono sul video.



▼ Se sbagliamo, sprecheremo una bomboletta.





Continuiamo a spruzzare, facendo attenzione a non farci male alle dita.



Et voilà! Peccato non ci sia tempo per ammirare il nostro capolavoro.

movimenti fondamentali sono semplici: avanti per procedere, A per saltare, grilletto sinistro per spruzzare. Per avere successo dovremo però effettuare varie acrobazie, saltando e procedendo lungo ringhiere e bordi di marciapiedi attraverso pressioni combinate di pulsanti, tempismo e precisione. Dovremo inoltre raccogliere le bombolette di vernice. La vernice e le aree da dipingere sono presenti in quantità, anche se a volte occorrono manovre complicate per raggiungerle.

"... i poliziotti mangiano la foglia e si gettano al nostro inseguimento a piedi, in moto o, negli ultimi livelli, addirittura con i mezzi pesanti..."

AFFRESCHI

Lasciare il proprio marchio è già una sfida in sé. I graffiti più piccoli possono essere tracciati in movimento. Per i murales più grandi, che possono richiedere fino a 10 bombolette ciascuno, dovremo però torcere il joystick peggio che in un picchiaduro, seguendo le istruzioni sullo schermo. Al minimo errore sprecheremo la bomboletta e dovremo ricominciare da capo. Il piatto forte del gioco è la grafica. I contorni dei personaggi principali li rendono straordinari, al punto che a volte sembra di trovarsi di fronte a un disegno animato. La potenza del Dreamcast, però, appare evidente quando si osservano i dettagli degli sfondi e del traffico. Probabilmente avremo fin troppo da fare per evitare i veicoli in arrivo e per agganciarci alle macchine per farci trainare a sbafo. Sul piano della grafica, però, se Crazy Taxi valeva un milione di dollari, Jet Set Radio ne vale almeno un miliardo. Quanto all'azione di gioco di Jet Set Radio... beh, di miliardi ne vale almeno mille! Non vediamo l'ora che esca la versione PAL... quasi quasi sarebbe il caso di ibernarci nell'attesa!



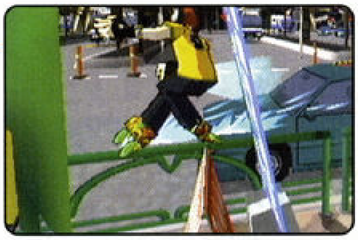
▲ Le bombolette gialle contengono una unità di vernice, quelle blu cinque e quelle rosse ripristinano la nostra energia.

I fatti

Tutto ciò che ci serve sapere...

Livelli	5
Prove di allenamento	5
Dimensioni dei graffiti	3
Pattinatori	6





IL MEGLIO



Se ci stanchiamo di dipingere, da qualche parte nel livello troveremo comunque spazio per pattinare in pace.





il giudizio

GRAFICA Il miglior titolo per Dreamcast visto fino a questo momento. Uno stile eccezionale.

GIOCABILITÀ Iniziare è facile, ma è un gioco veramente ricchissimo.

LONGEVITÀ Faremo in tempo a consumare le ruote prima di stancarci di pattinare e dipingere.

Delizioso da vedere e da giocare, Jet Set Radio è tanto divertente quanto unico e fa onore al DC e all'intero mondo dei videogiochi.

Voto 92%

SUL PROSSIMO NUMERO

Ferrari 355 Challenge

>> La prova completa del gioco per DC!



GamesMaster
FUTURE MEDIA ITALY spa
Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Claudio Menegatti
Publisher
Andrea Minini Saldini
Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi
Coordinamento redazionale
Cristina Gentile

PUBBLICITA'
Future Media Italy SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/25706378
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Paola Altieri, Gabriella Re
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

EDITORE
Future Media Italy SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005520
www.futuremediaitaly.it

Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto
Coordinamento grafico
Rosita Balestri
Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@futuremediaitaly.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga

Marketing Director
Eugenio Campi
Diffusione
Carlisa Mancini, Massimo Maroni

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100. - Una copia lire 9.900
Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 062/96 - Filiale di Milano
Arretrati una copia lire 19.800. Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 23, 20098 S. Giuliano Milanese

Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia
DeAdis via Montefeltro 6/A, 20156 Milano

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Oku Studio
Via Cesalpino 12 - 20128 Milano
www.okustudio.com - oku@okustudio.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@okustudio.com
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Daniele Grassi, Cristiano Screm, Luisa Iori, Abe H. Facciazzi.

IN ARRIVO:


POKEMON SNAP


ALIEN RESURRECTION


DRIVER 2

INOLTRE

Spiderman • PS2, Star Cube e GB Advance • Turok 3 • Vanishing Point • F1 World Grand Prix 2 • Powerstone 2 • C&C Red Alert 2 • Extreme Sports • Ducati Life • Time Splitters • Ready 2 Rumble 2 • Grand Prix 3 • Space Channel 5 • Virtua Athlete • Dave Mirra's BMX • HBO Boxing • TDR 2000 • Sydney 2000 • E MOLTI ALTRI!

IN EDICOLA: ALLA FINE DI OTTOBRE



Non chiamateli giocattoli.
© Disney
www.disney.it
Disney · PIXAR
TOY STORY 2
LIGHTYEAR
Buzz Lightyear, Woody lo sceriffo e il terribile Zurg sono giocattoli molto, molto speciali. Speciali come gli ultimi titoli in arrivo dal mondo di Toy Story 2. La tua creatività, la tua intelligenza e i tuoi riflessi saranno messi alla prova oltre ogni limite. Tieniti pronto per gli straordinari programmi nati dalla magia Disney Interactive.
Disney INTERACTIVE
PC CD ROM
NINTENDO64
PlayStation
Dreamcast
GAME BOY COLOR